CLUB

Nintendo®

CLASSIC

MARIO'S WUNDERWELTEN

Detaillierter Rückblick auf Super Mario Bros. 1 und 2

GAME BOY

Tetris, Super Mario Land und viele mehr, jetzt spielst Du mit tragbarer Power!

THE LEGEND OF ZELDA THE ADVENTURE OF LINK

Führer durch die klassischen Abenteuer von Hyrule's Lieblingsheld Link und der Prinzessin Zelda.

Plus jede Menge Pläne, Hinweise und strategische Tips und Tricks für alle Deine Lieblingsspiele am NES und Game Boy . . .

WILLKOMMEN!

Hallo Nintendo Fan, ich bin's—Dein Mario.

Ich muß Dir unbedingt was erzählen.
Es geht um die Club Nintendo Classic Ausgabe, die Du gerade in der Hand hälst.
Wie Du weißt, erhälst Du als Club Nintendo Mitglied 6 x im Jahr das Club Nintendo Magazin. Darin findest Du die heißesten Spieltips, Spezialtricks sowie die neuesten Informationen zu den aktuellen Spielen.
Nur gibt es da ein kleines Problem—wenn man es überhaupt als solches bezeichnen kann:
Es kommen laufend neue Spiele heraus, so daß wir nicht ausreichend über die älteren, klassischen Spiele berichten können—halt über solche, die das NES so großartig machen!

Aus diesem Grund bringen wir exklusiv für Club Nintendo Mitglieder diese Sonderausgabe heraus. Hier findest Du die stärksten Tips + Tricks für Super-Spiele, wie Legend of Zelda, Zelda II The Adventure of Link, Metroid und natürlich Super Mario Brothers und Super Mario Brothers II. Plus starke, "klassische" Strategien und Geheimnisse in der speziellen Tips + Tricks Rubrik.

Die andere heiße Neuigkeit für Videospieler wie Dich ist Nintendo's phantastisches, tragbares Videospielgerät, der Game Boy!
Jetzt brauchst Du unterwegs nicht mehr auf die spannenden Nintendo-Spiele zu verzichten. Mit dem Game Boy hälst Du tragbare Videoaction in Deiner Hand!
Und obwohl der Game Boy neu ist, besprechen wir schon jetzt solche Spiele, von denen wir sicher sind, daß auch sie einmal für den Game Boy Klassiker werden.
Da gibt es mein neues Abenteuer Super Mario Land sowie andere phantastische Spiele wie Tetris und Castlevania. Dazu kommen noch Golf und Pinball . . . ich bekomme sie gar nicht mehr alle zusammen. Am besten Du siehst Dir das Inhaltsverzeichnis an, da steht alles detailliert drin.

Das wär's für jetzt. Luigi braucht mich, er wird nicht mit dem tropfenden Wasserhahn fertig, über den sich die Prinzessin beschwert.
Bis dann . . .

INHALTSVERZEICHNIS

GAME BOY™

HARDWARE & ZUBEHÖR	4.
SUPER MARIO LAND	6.
TETRIS	10.
GOLF	12.
PINBALL—REVENGE OF THE 'GATOR	13.
WIZARDS AND WARRIORS	14.
CASTLEVANIA	15.

NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM®

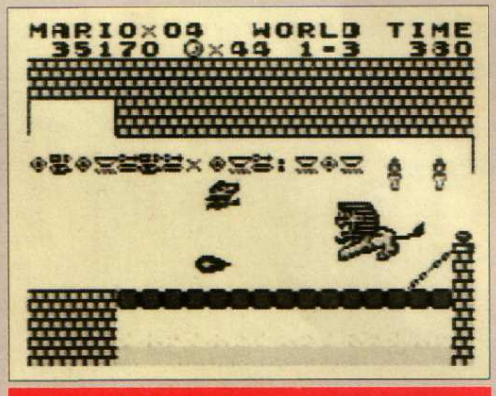
HARDWARE & ZUBEHÖR	16.
SUPER MARIO BROS.	18.
THE LEGEND OF ZELDA	24.
SUPER MARIO BROS. 2	30.
ZELDA II—THE ADVENTURE OF LINK	36.
METROID	40.
TEENAGE MUTANT HERO TURTLES	42.

TIPS & TRICKS

RAD RACER · R.C. PRO AM	44.
EXCITEBIKE · PUNCH OUT!	45.
GOLF · TRACK & FIELD II	46.
MEGAMAN · KUNG FU · THE GOONIES II	47.
WIZARDS & WARRIORS · CASTLEVANIA	48.
GRADIUS · LIFE FORCE	49.
CASTLEVANIA II: SIMON'S QUEST	50.

Club Nintendo Classic wird von Nintendo of Europe GmbH in Zusammenarbeit mit Tokuma Shoten Publishing Co., Ltd. veröffentlicht.
© 1990 by Nintendo Co., Ltd. All rights reserved.
Die teilweise oder vollständige Vervielfältigung dieses Magazins bedarf der ausdrücklichen, schriftlichen Genehmigung der Nintendo of Europe GmbH. Nintendo of Europe GmbH ist Tochter der Nintendo Co., Ltd.
Nintendo ist eingetragenes Warenzeichen der Nintendo Co., Ltd. Die mit TM & © gekennzeichneten Spiele und Charaktere sind Eigentum der Firmen, die diese vermarkten oder lizenzieren.

CLUB Nintendo CLASSIC



SUPER MARIO LAND 6

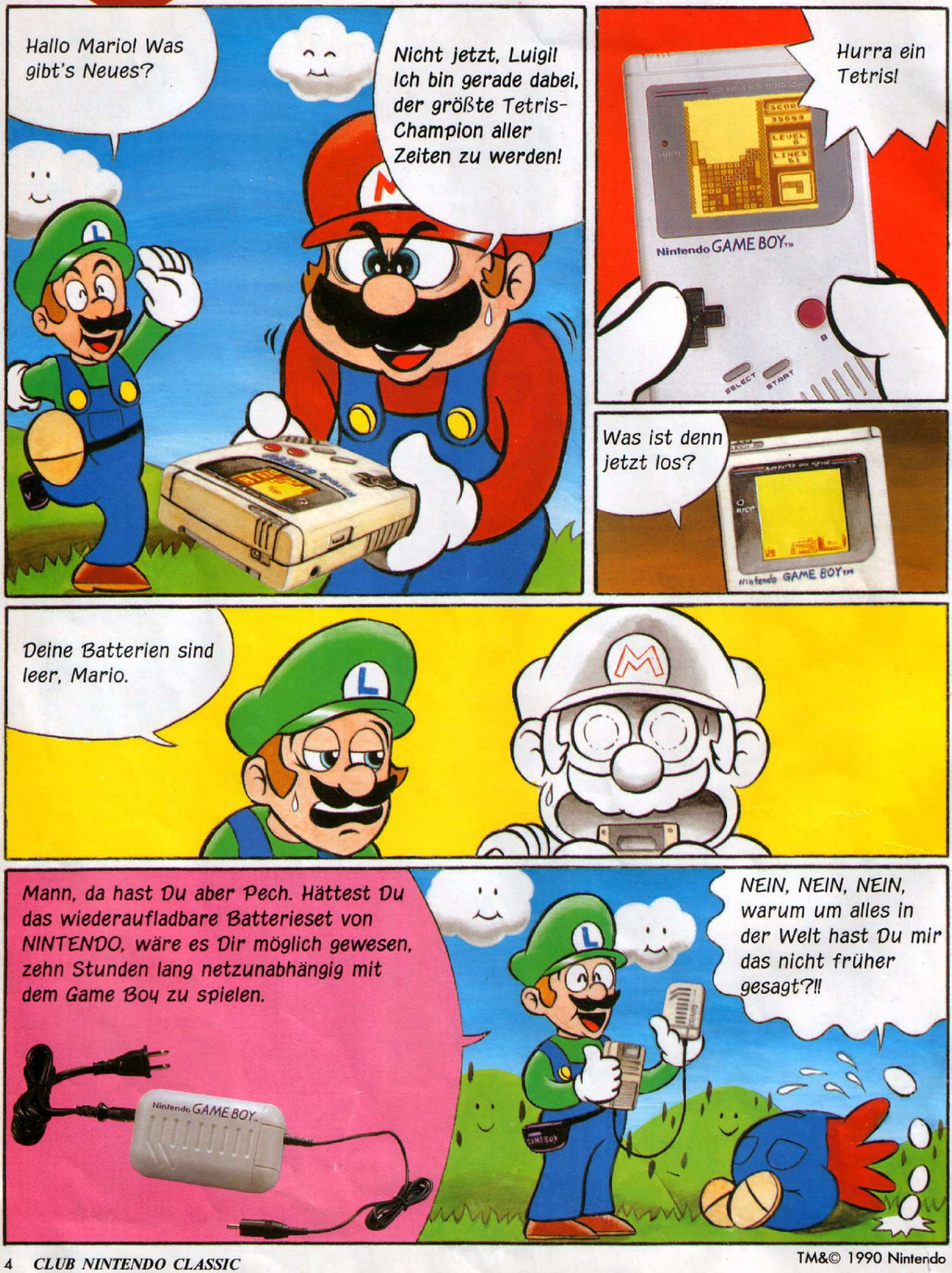
THE LEGEND OF ZELDA 24

SUPER MARIO BROS. 2 30

IMPRESSUM

Herausgeber:	Nintendo of Europe GmbH
Verlag:	Tokuma Shoten Publishing Co., Ltd.
Koordination:	Tokuma Shoten Publishing GmbH
Konzept & Gestaltung:	Work House Co., Ltd.
Satz/Litho:	Dai Nippon Printing Co., Ltd.
Druck:	HunterPrint Plc
Redaktion:	Club Nintendo Postfach 1501 8754 Großostheim Deutschland

GAME BOY™ Hardware UND Zubehör



TM&© 1990 Nintendo

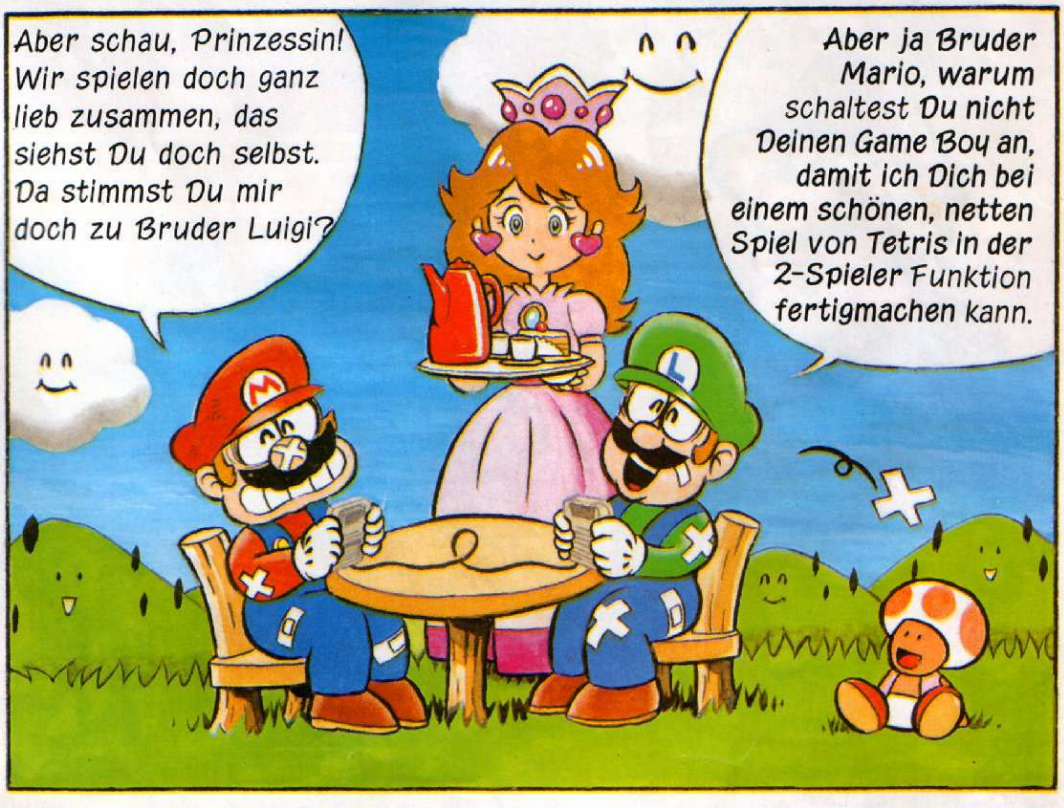
Übrigens Luigi, was hast Du da um Deine Taille gebunden?
Ach das? Das ist meine handliche Game Boy Gürtel-tragetasche.

So ist es am einfachsten, den Game Boy und die Spielkassetten überallhin mitzunehmen.
Nintendo
GAME BOY

Luigi, Du bist doch mein Lieblingsbruder?
Ja..... warum?!

Du Könntest mir mal Dein wiederaufladbares Batterieset und die Gürteltragetasche ausleihen!
Vergiß es! Die gehören mir!

Mario! Luigi! Hört sofort auf zu streiten, oder Ihr bekommt nichts vom Kuchen, den ich gerade gebacken habe!


Aber schau, Prinzessin! Wir spielen doch ganz lieb zusammen, das siehst Du doch selbst. Da stimmst Du mir doch zu Bruder Luigi?
Aber ja Bruder Mario, warum schaltest Du nicht Deinen Game Boy an, damit ich Dich bei einem schönen, netten Spiel von Tetris in der 2-Spieler Funktion fertigmachen kann.

SUPER MARIO LAND™

GESCHICHTE

Mario's neustes Abenteuer für tragbare Power. Diesmal wurde Prinzessin Daisy entführt, und unser kleiner Klempner muß sie befreien. Kämpfe Dich durch die 4 aufregenden Königreiche von Sarasaland, vorbei an fleischfressenden Pflanzen, verrückten Schildkröten und vielen verschiedenen Passagen, geheimnisvollen Türen und unbekannten Gefahren. Nur Du und Mario, Ihr könnt die Prinzessin befreien und den schrecklichen Tatanga besiegen.

DREI MARIOS

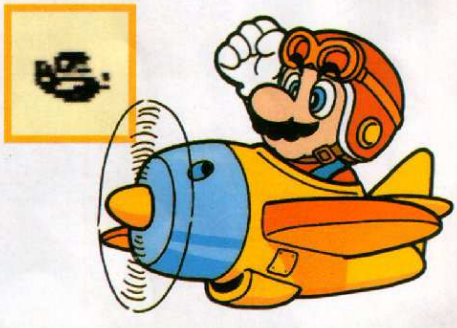
SUPERBALL MARIO

Mario wird Super Mario Land besser erkunden können, wenn er einen Superpilz gegessen hat. Ein Super Mario muß noch die Feuerblume finden, damit er als Superball Mario Feinde mit Feuerkugeln bewerfen kann.

MARINE POP

(U-BOOT)

Mario wird in der Unterwasserwelt (Level 2-3) mit dem U-Boot reisen. Dieses schnelle Schiff ist mit Torpedos ausgestattet. Mit dem B-Knopf feuerst Du ein Torpedo, mit dem A-Knopf mehrere hintereinander ab.



DER SKY POP

(FLUGZEUG)

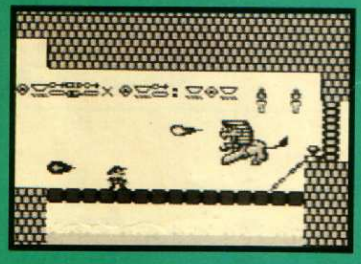
Mario fliegt durch die Luft mit seinem speziellen Einsitzer-Flugzeug. Besiege Feinde, indem Du eine Salve mit dem A-Knopf oder nur einen Schuß mit dem B-Knopf abfeuerst.

TM&© 1990 Nintendo

WELT 1

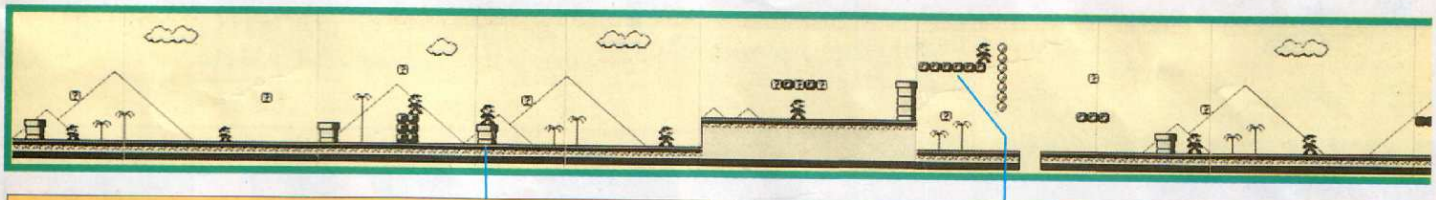
DAS BIRABUTO KÖNIGREICH

König Totomesu ist der Herrscher des Birabuto Königreichs. Mario kommt an Pyramiden und der Sphinx vorbei, bis er den Königssaal erreicht. Denk dran, das ist keine Vergnügungsreise durch Ägypten.

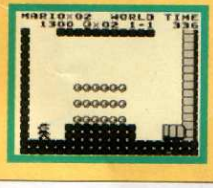


HIER STARTET MARIO'S ABENTEUER

Das ist eine geheime Karte der Welt 1. Studiere sie genau, bevor Du Dein Abenteuer beginnst. Deine Chancen König Totomeso lebend zu sehen steigen, wenn Du weißt, was Dich in den Höhlen erwartet.

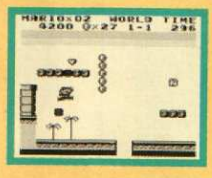


EIN RAUM VOLLER MÜNZEN

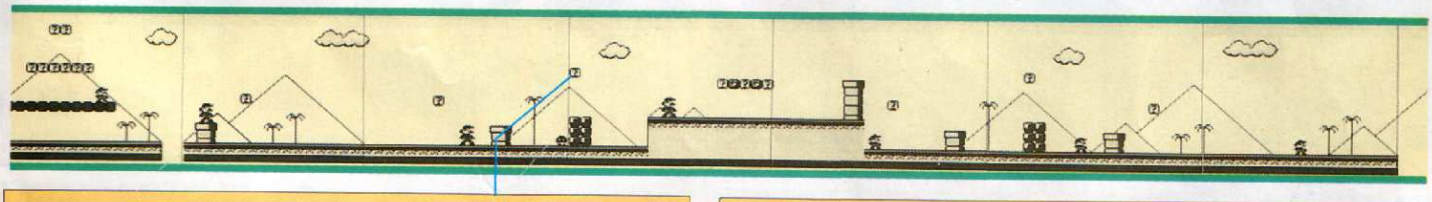


In einigen Röhren gibt es versteckte Räume, die den Pharaonen als Schatzkammern dienten. Hier kannst Du viele Münzen absahnen, um Extraleben zu bekommen.

DU BEKOMMST EIN EXTRALEBEN, WENN DU DAS HERZ FÄNGST



Stell' Dich ganz rechts auf den unteren Fragezeichenblock, und spring in die Luft. Aus dem dritten Block über Dir erscheint ein Herz, das Dir ein Extraleben verspricht. Schnapp' es Dir . . . Du hast es verdient!

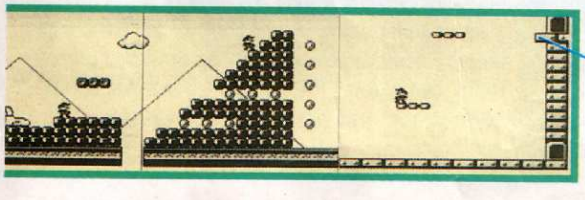


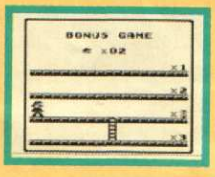
GREIFE NACH DEM STERN UND RENN', RENN', RENN'.

Der Stern erscheint, wenn Du an den Fragezeichenblock hüpfst. Du wirst für eine kurze Zeit zum UNBESIEGBAREN MARIO!! Go Mario, Go! Schlage soviele Feinde wie möglich aus dem Feld, ehe diese Kraft versiegt.

EINE BESONDERE BONUSRUNDE

Herzlichen Glückwunsch! Du hast es bis zum Ende der ersten Runde geschafft. Sicher sind noch einige Königreiche zu überwinden, Du solltest Dir aber etwas Besonderes gönnen, indem Du die obere Tür benutzt, um diese Welt zu verlassen.



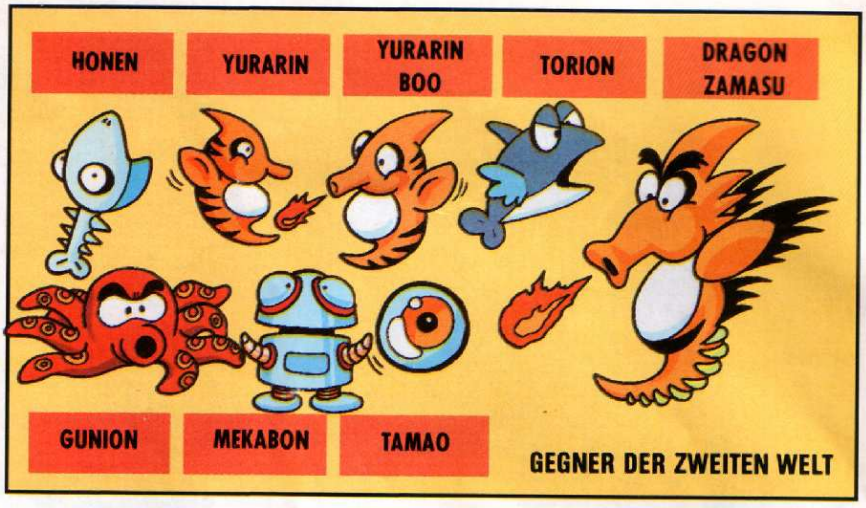


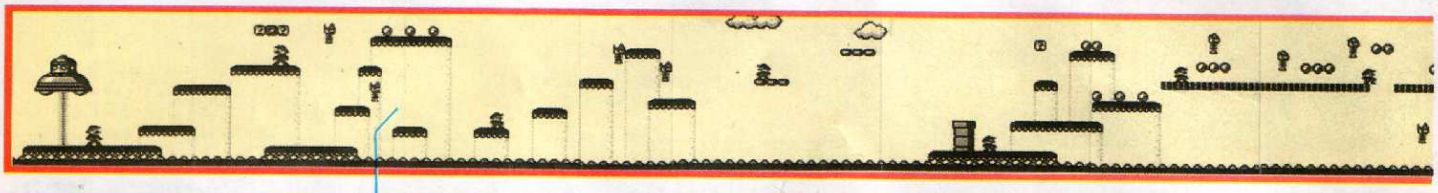
Wenn Du diese Welt durch die obere Tür verlassen hast, besteht die Möglichkeit in einer Bonusrunde bis zu 3 Extraleben zu erhalten. Geschick und ein bißchen Glück entscheiden darüber, wie gut ausgerüstet Du in Welt 1-2 startest.

WELT2

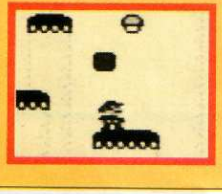
DAS MUDA KÖNIGREICH

Dieses Königreich liegt auf einer geheimnisvollen Insel auf dem Meer. Paß' auf, daß Du nicht ins Wasser plumpst. Die Gegner sind stärker als in der ersten Welt, also sieh' Dich vor. Dragonzamasu ist der Herrscher in diesem "nassen" Land.



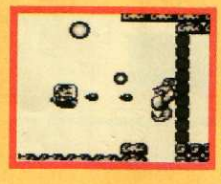


DER UNSICHTBARE PILZ



Du bekommst einen Superpilz oder die Feuerblume, wenn Du am linken Rand der unteren Plattform hochspringst. Schau' Dir das Bild genau an, mit ein bißchen Übung wirst Du es schaffen.

DIE SEE RUFT

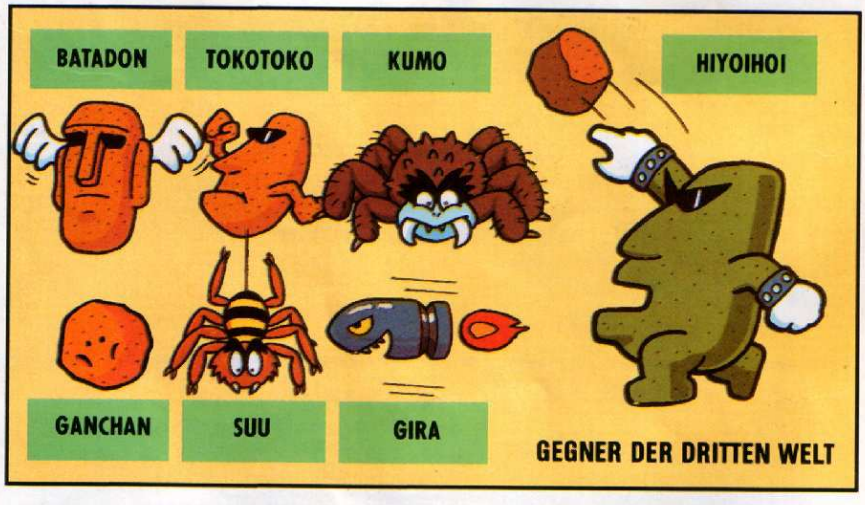


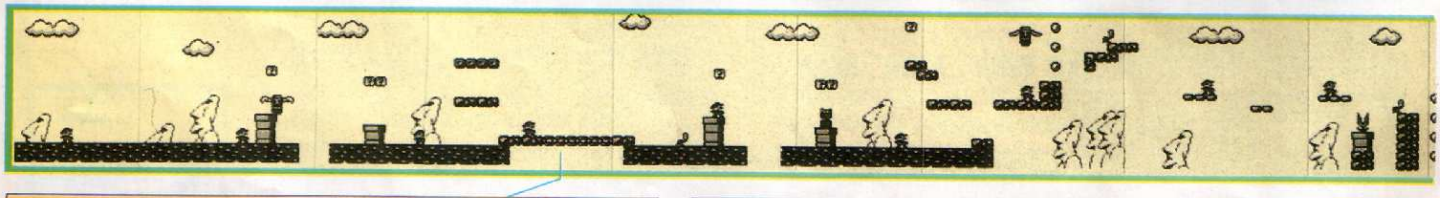
In Welt 2–3 bist Du in Mario's Marine Pop umgestiegen. Du kannst Deine Gegner mit Torpedos beschießen, die Feinde wissen sich aber auch zu wehren. Nimm' Dich in acht vor Torion, dieser menschenfressende Fisch greift in Dreiergruppen an. Schlag' Dich durch die Tiefen des Meeres, und erreiche den Thronsaal des Dragonzamasu!

WELT3

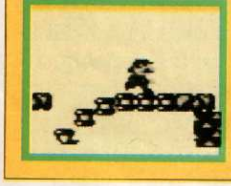
DAS EASTON KÖNIGREICH

Der Herrscher dieser Welt ist Hiyoihoi, der aus einer Tokotoko Statue entstanden ist. Achte auf die Felsbrocken, mit denen er Mario bewirft und auf Gira, die von irgendwoher abgeschossen wird.



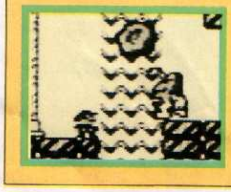


SCHNELL ÜBER DIE FALLENDE PLATTFORM



Diese Plattform fällt in die Tiefe, wenn Du auf sie draufspringst. Schnell über sie drüber, ehe Du mit hinunterstürzt. Du kannst es schaffen!

VORSICHT IST ERSTES GEBOT

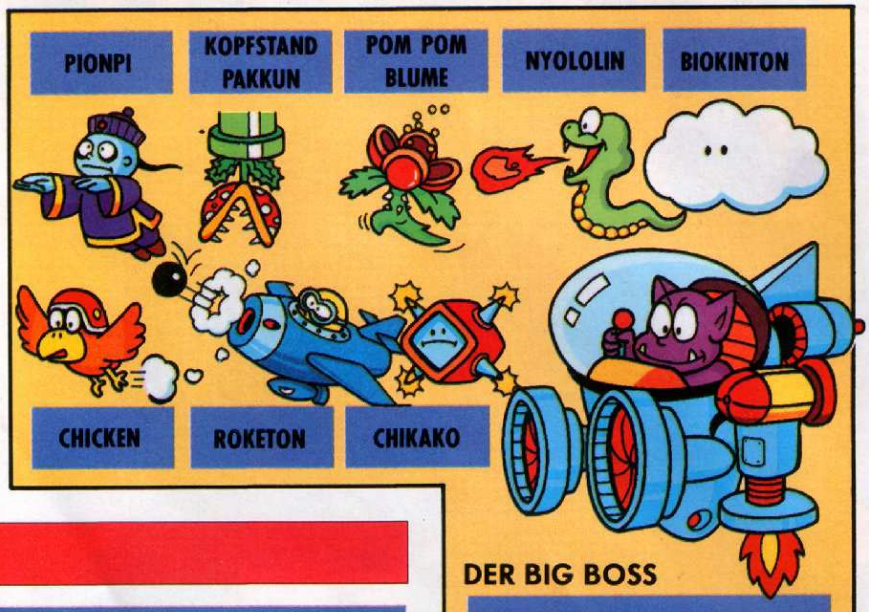


Hiyoihoi bewirft Mario mit Steinen. Du kannst ihn besiegen, wenn Du als Superball Mario Feuerkugeln auf ihn schießt. Ist dies nicht der Fall, mußt Du Dich Stein für Stein vorarbeiten und dann über ihn drüberspringen.

WELT 4

DAS TSCHAI KÖNIGREICH

Das ist das letzte Königreich. Der Herrscher der Wolken ist Biokinton, er hält Daisy gefangen. In Tschai gibt es viele starke Gegner, die erst mal besiegt werden wollen. Achte auf Pionpi, der äußerst lästig ist, weil er immer wieder erscheint. Die letzte Etappe, Welt 4–3 legt Mario im Flugzeug zurück.

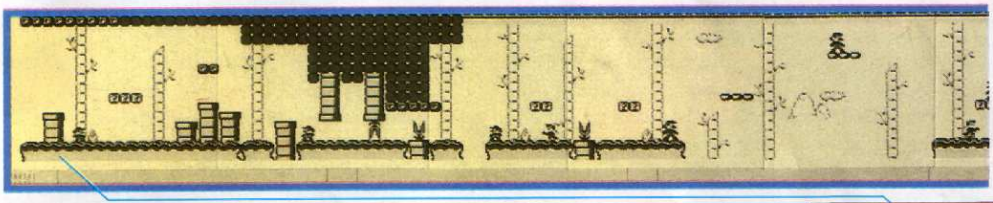


DER BIG BOSS

DER GEHEIMNISVOLLE MANN IM HIMMEL
TATANGA

GEGNER DER VIERTEN WELT

WELT 4-1

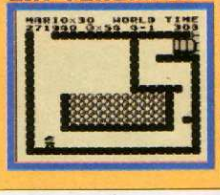


DIE LETZTE WELT: DAS TSCHAI KÖNIGREICH

MARIO HEBT AB IN SEINER PROPELLERMASCHINE

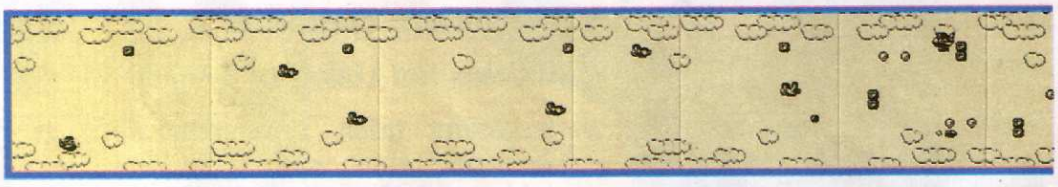
Das ist die allerletzte Hürde, die Mario überwinden muß. Feure auf alles, was sich bewegt, paß' besonders auf den verfluchten Kampfvogel Chicken auf . . .

DIE ERSTE RÖHRE IST EIN GEHEIMTIP



Du mußt Deinen Hebel sofort nach rechts bewegen, damit Mario in den Raum mit Münzen fällt. Nachdem Du die Münzen alle eingesammelt hast, kannst Du auf den Boden hüpfen und Deine Reise fortsetzen.

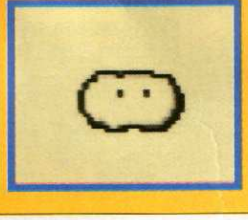
WELT 4-3



DER HERRSCHER DES TSCHAI KÖNIGREICHS:

BIOKINTON

Der Herrscher der vierten Welt ist ein Feigling, er versteckt sich hinter einer Wolke. Keiner hat ihn je zu Gesicht bekommen, aber Mario wird das Geheimnis ein für allemal lüften.



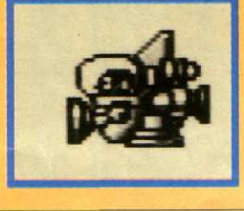
Nur wenn er ihn besiegt . . .

DER ALLERLETZTE GEGNER:

TATANGA

Jetzt hat Mario den Big Boss erreicht, doch das Schwierigste steht ihm noch bevor. TATANGA will Daisy bei sich behalten; und Mario muß sich eine gute Taktik überlegen, um den Kampfroboter PAGOSU zu bekämpfen. Also, viel Glück

Mario . . .
Du wirst es brauchen!



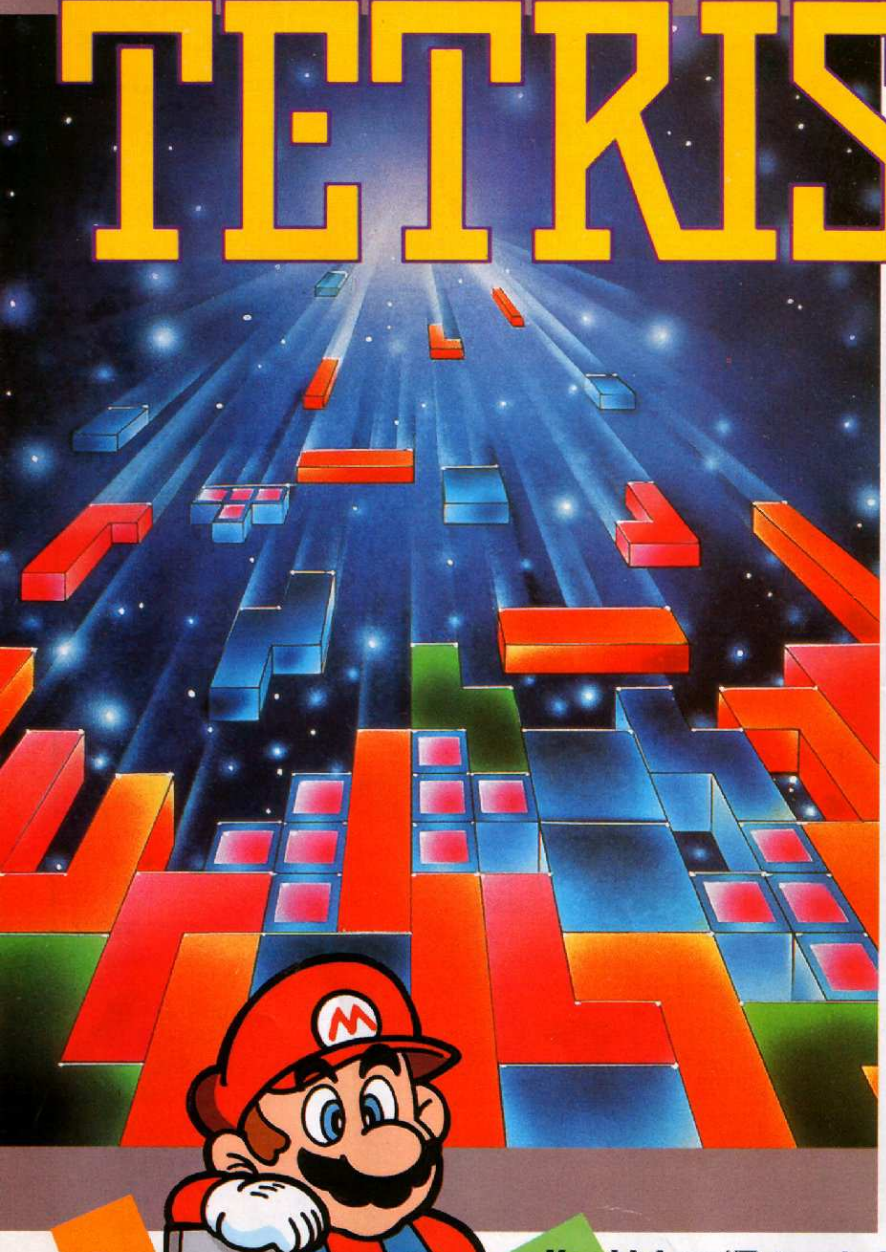
PRINZESSIN DAISY

WARTET AUF DICH

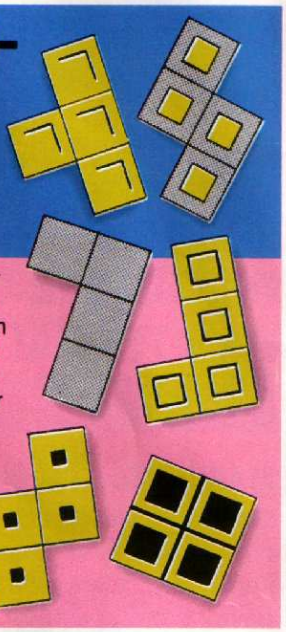
TETRIS™

PAß AUF!!...SONST WIRST DU TETRISIERT

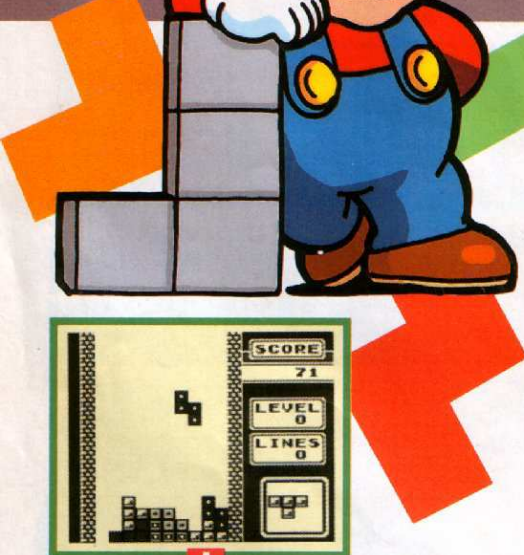
Tetris ist das von einem sowjetischen Mathematiker entwickelte, phantastische Strategie-Spiel. Sei nicht überrascht, wenn auch Du vom Tetris-Fieber befallen wirst und jede Gelegenheit zum Spielen nutzt. Aber da bist Du nicht allein! Das Spiel Tetris ist schon jetzt eines der beliebtesten unter den Nintendo-Fans in der ganzen Welt. Bei der Game Boy Version können 2 Spieler sogar gleichzeitig gegeneinander spielen. Die Regeln sind einfach, also nichts wie ran. Aber wir warnen Dich—in Kürze bist auch Du tetrisiert!



SIEBEN UNTERSCHIEDLICHE TETRAEDER-FORMEN

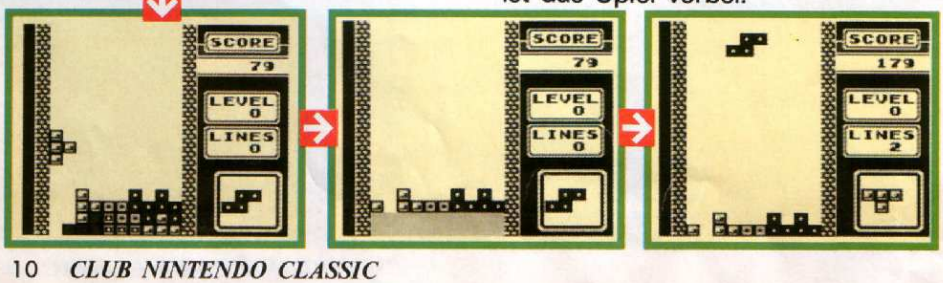


Schau' Dir die Tetraeder-Formen genau an, bevor Du anfängst. Nur mit dem 4-Block-Tetraeder kannst Du ein Tetris bekommen. Der "T"-förmige Tetraeder ist für das Schließen kleinerer Lücken oder zum Vervollständigen stufenähnlicher Formen nützlich.



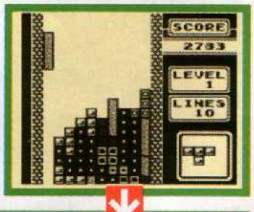
Kombiniere "Tetraeder"-Blöcke, um Linien zu löschen

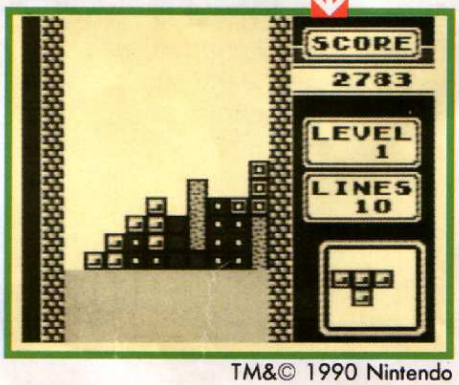
Insgesamt fallen 7 verschiedene Tetraeder-Formen vom oberen Bildschirmrand. Wenn Du Deine Strategie gut planst, sowie die fallenden Tetraeder schnell drehst und in die richtige Position schiebst, bist Du auf dem Weg ein Tetris-Meister zu werden. Vervollständigst Du eine Reihe, wird diese gelöscht. Aber, je mehr Linien Du schaffst, umso schneller fallen die Tetraeder, und wenn die Linien den oberen Bildrand erreichen, ist das Spiel vorbei.



Höhere Scores... mit einem Tetris.

Je mehr Linien Du vervollständigst und löschst, umso mehr Punkte bekommst Du. Wenn Du mit dem 4er-Block auf einmal vier Linien vervollständigst... bingo! hast Du ein Tetris!



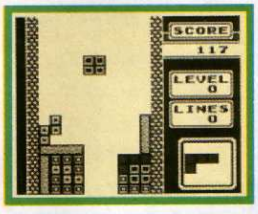


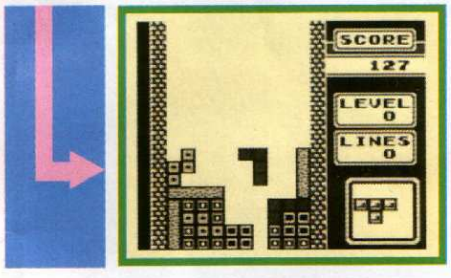
TM&© 1990 Nintendo

TIPS FÜR EXPERTEN ZU UNSCHLAGBAREN ERGEBNISSEN

Achte auf nachfolgende Tetraeder-Formen.

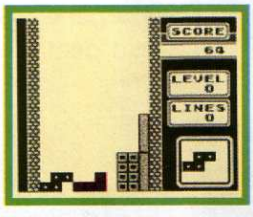
Einer der Schlüssel zum Erfolg bei Tetris ist die Übersicht zu bewahren und die Plazierung der Tetraeder sorgfältig zu planen. Bevor Du eine Tetraeder-Form plazierst, sieh zuerst in dem kleinen Feld rechts unten nach, welcher Stein als nächstes fällt, und setze dann den Tetraeder auf dem großen Bildschirm entsprechend.

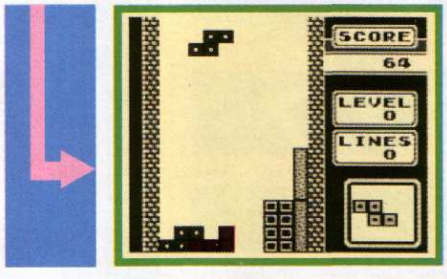




Verschiebe die Tetraeder, bevor sie festsitzen.

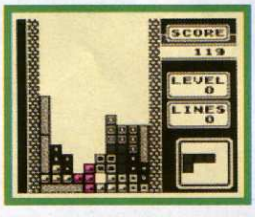
Um eine fallende Tetraeder-Form an einen bestimmten Platz zu schieben, mußt Du schnell reagieren. Suche eine passende Lücke—meistens kannst Du einen Tetraeder einpassen, ohne eine Lücke zu hinterlassen. Aber nicht immer.... und dazu ist der nächste Schritt wichtig.

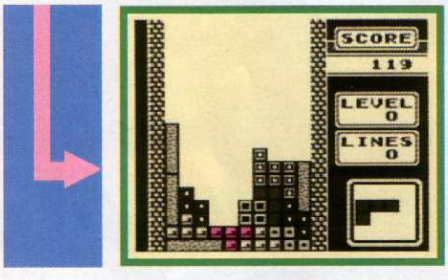




Geschicktes drehen der Tetraeder.

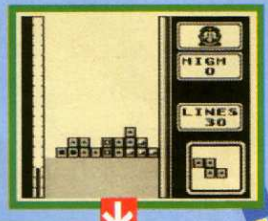
Mit den Tetraedern kannst Du nicht nur Lücken schließen, sondern auch durch geschicktes Drehen der Figuren enge, verschachtelte Flächen ausfüllen. Du mußt wissen, wieviel Platz ein bestimmtes Tetraeder ausfüllt, wenn es gedreht wird. Wenn's paßt, schnell drehen und das Tetraeder einarbeiten.

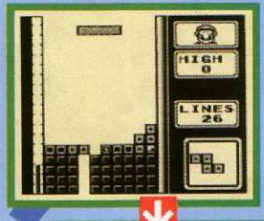




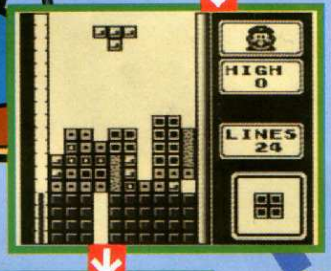
MIT GAME-LINK KÖNNEN ZWEI GLEICHZEITIG SPIELEN

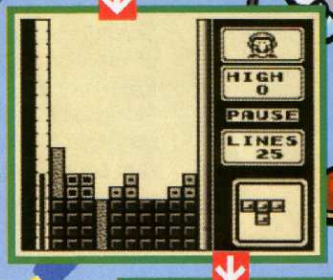
Mit dem Game-Link-Dialogkabel kannst Du einen Freund zu Tetris herausfordern. Für jede zweite Linie, die Du vervollständigst, erhält Dein Gegenspieler eine Linie mehr auf seinem Bildschirm.





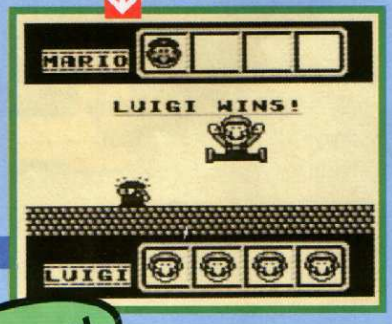
Aber keine Sorge, Du bekommst Deine Revanche, wenn Du ihn unter einem Tetris "begräbst". Dann werden auf dem Bildschirm Deines Gegenspielers 4 Linien mehr erscheinen.



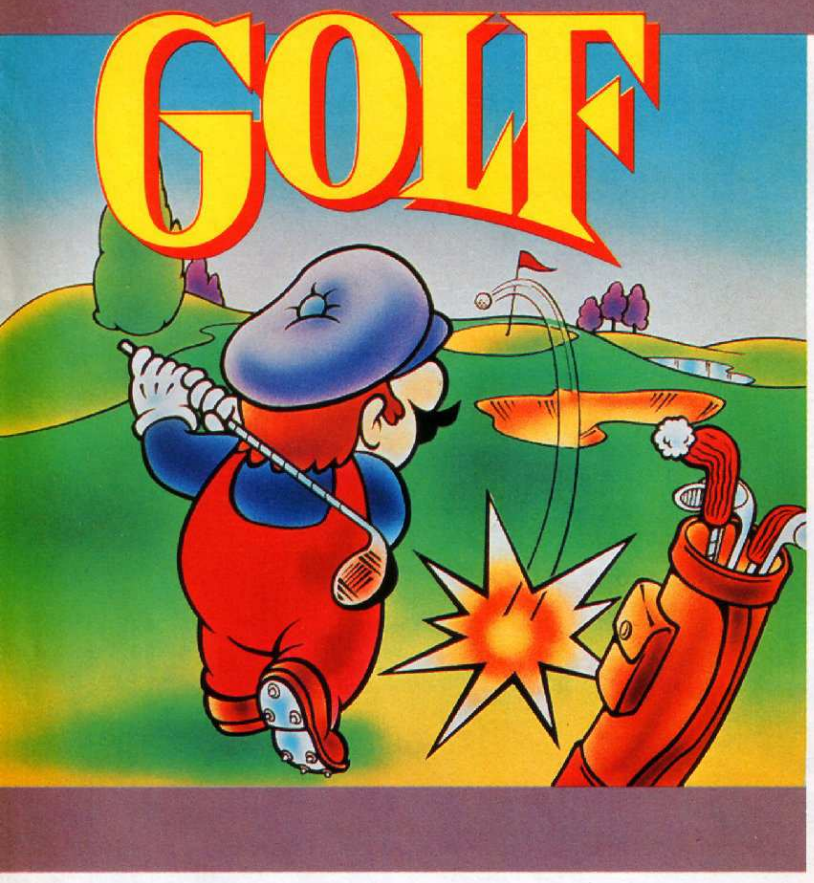


Um beim Game-Link Tetris zu gewinnen, mußt Du entweder als erster 30 Linien vervollständigen oder den Bildschirm Deines Gegenspieler mit 2er, 3er oder 4er Reihen bis an den oberen Bildschirmrand zubauen.

Verloren!



Gewonnen!



Das stärkste Golf-Videospiel, das es je gab!

Jetzt kannst Du mit dem Game Boy Golf spielen. Spiele mit dem Game Boy auf zwei spannenden Parcours Golf, wie Du es noch nie erlebt hast. Wähle überlegt Deine Schläge aus, berücksichtige die Windrichtung, achte auf Sand- und Wasserhindernisse sowie tückische Bäume–und Du spielst in Kürze wie ein Profi. Aber vergiß' nicht, mit weiten Abschlägen allein erzielst Du keine Spitzenergebnisse. Eine sichere Hand und genaues Zielen beim Einlochen sind genauso wichtig. Also, wir sehen uns auf dem Golfplatz.

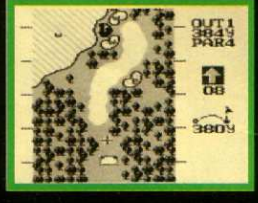
Zwei Parcours zur Auswahl.

JAPAN PARCOURS

Verglichen zum USA Parcours ist der japanische einfacher. Hier kannst Du Deine Technik üben bevor Du die Herausforderung des anspruchsvolleren USA Parcours annimmst.

USA PARCOURS

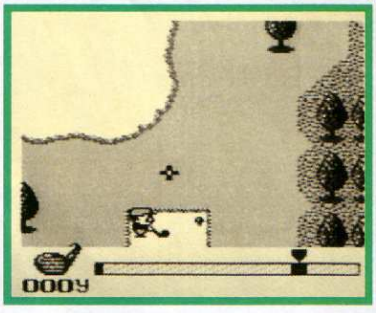
Der USA Parcours ist schwieriger und hat viele Bäume. Ziel gut, denn wenn Du den Ball ins Aus schlägst, erhälst Du einen Strafschlag.



Drei Bildschirmszenen vermitteln echte Golfatmosphäre.

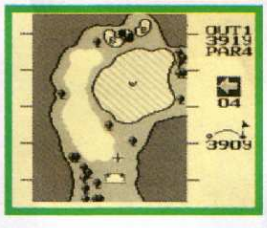
Das Spiel bietet drei verschiedene Bildschirmszenen: jeweils eine Abschlag-Szene, Spiel-Szene und Loch-Szene. Drückst Du den A-Knopf erscheint die Schlagrichtungsanzeige. Jetzt kannst Du die Schlaghärte und Flugrichtung des Balls bestimmen. Mit dem B-Knopf kannst Du die Karte für die Bahn und das Grün abrufen.

SPIEL-SZENE

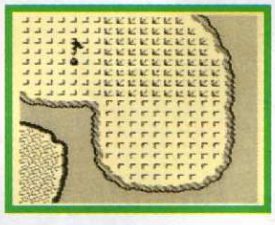


Mit dem Steuerkreuz kannst Du die Schlagrichtung bestimmen. Am unteren Bildschirmrand findest Du folgende Informationen: durchschnittliche Schlagzahl für dieses Loch, die von Dir benötigte Schlagzahl, die Entfernung des Balls zum Loch, Windrichtung und -geschwindigkeit, wo der Ball liegt und der ausgewählte Schläger.

SPIEL-SZENE



LOCH-SZENE

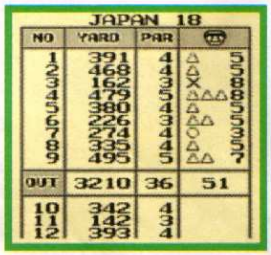


Das Spiel gegeneinander–live!

Wenn Du über das Game Link–Dialogkabel zwei Game Boys miteinander verbindest, können zwei Spieler–live–gegeneinander spielen. Dazu brauchst Du folgende Dinge: zwei Game Boys, zwei Golf-Spiele und ein Game-Link Dialogkabel. Pro Loch wird ein Gewinner ermittelt–also fang' schon mal an, für das große Spiel zu üben.

ERGEBNISTAFEL

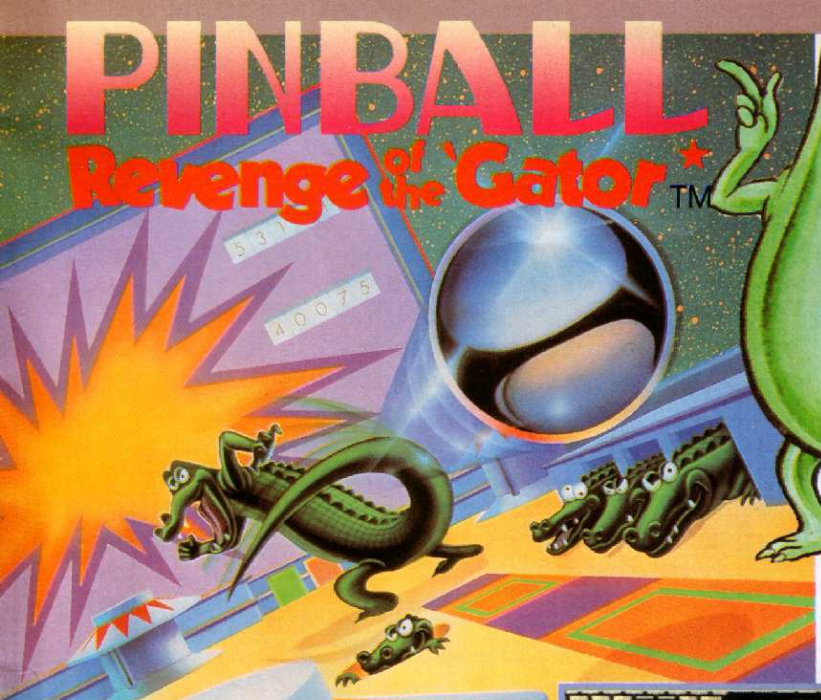
Wenn Du während der Spiel-Szene den Startknopf drückst, erscheinen Deine Ergebnisse auf der Ergebnistafel.



JAPAN 18

NO	YARD	PAR	
1	391	4	△
2	468	4	△
3	162	3	△
4	479	5	△△△
5	380	4	△
6	226	3	△△
7	274	4	△
8	335	4	△
9	495	5	△△
OUT	3210	36	51
10	342	4	
11	142	3	
12	393	4	

PINBALL Revenge of the 'Gator™

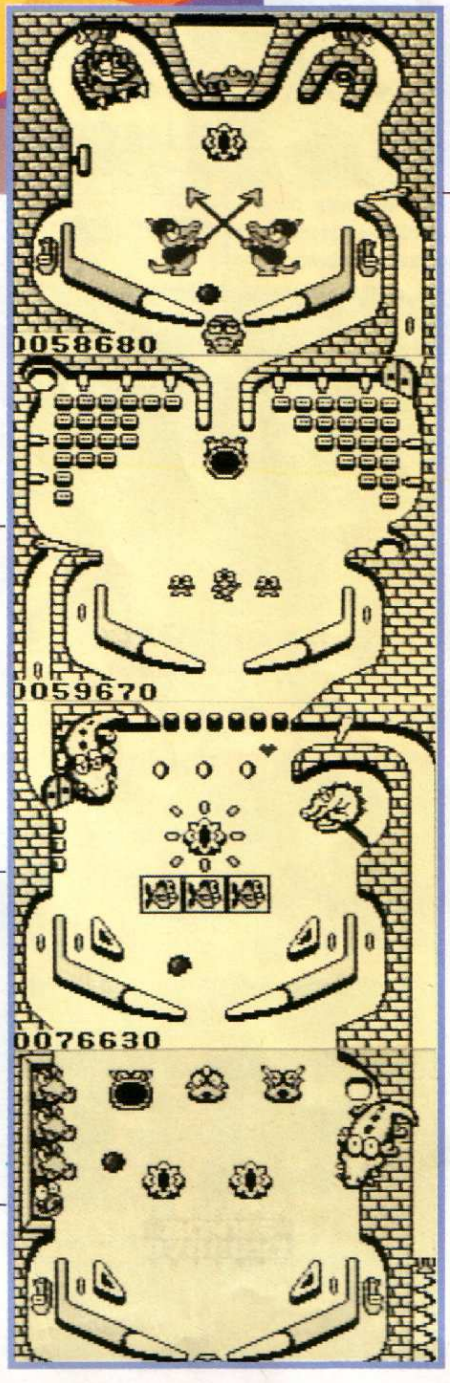


DAS SPIEL MIT DEN ALLIGATOREN

Dies ist die ultrastarke Flippersimulation für Deinen Game Boy. Du stehst in jeder Ebene Alligatoren gegenüber, die über viele Bumper und Targets Deine Silberkugel ins Aus oder in neue Zonen schießen können. Es gibt viele Bonusrunden, schnelle Aktionen und verrückte Überraschungen. Das beste Flipperspiel für tragbare Power. Also, Flipperkönig oder Alligatorenfutter, es liegt bei Dir!

DIE VIER VERSCHIEDENEN EBENEN!

Der Flipper besteht aus 4 Ebenen (A,B,C und D), die von oben nach unten miteinander verbunden sind. Wenn Du den Ball abschießt, taucht er in der rechten oberen Ecke von Szene C auf und bei unvorsichtigem Spiel rollt er in Bildschirm D. Um die BilderA und B zu erreichen, mußt Du das Tor in C öffnen.



EBENE A

Dieses Bild ist äußerst schwer zu erreichen. Du kannst hier einen Extraball erflippern und Bonusrunde 3 ist dort versteckt.

EBENE B

Von hier aus geht's zur Ebene A und Bonusrunde 2. Du erreichst das Bild durch das Tor in Ebene C.

EBENE C

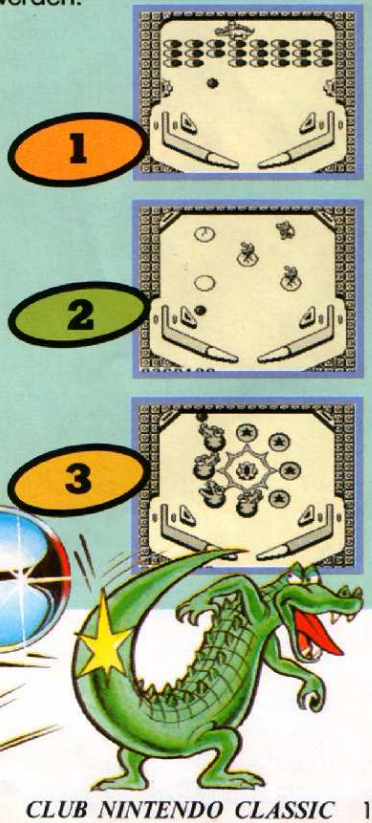
Hier startet die Reise mit der Flipperkugel. Der einarmige Bandit ist für Überraschungen gut, also Ball halten, ansonsten geht's zur Ebene D.

EBENE D

Die unterste Ebene! Hier befindet sich am oberen Bildschirmrand im Maul des mittleren Alligators Bonusrunde 1. Aufpassen, sonst wird Dein Ball aufgefuttert.

BONUSRUNDEN

Es gibt drei verschiedene Bonusrunden! Dein Ziel ist es, möglichst viele Alligatoren abzuschießen, die im Bildschirm rumlaufen, aus Eiern schlüpfen oder aus Löcher gucken. Hier kannst Du zum Schrecken jedes Krokodils werden.



TM&© 1990 HAL

WIZARDS & WARRIORS X
Fortress Of Fear™

Nur Du kannst die gefangene Prinzessin retten

Du bist Kuros, einer der tapfersten Warriors überhaupt und der einzige, der eine echte Herausforderung für die dunklen Mächte des bösen Wizard Malkil darstellt! Du hast die Aufgabe in die Festung der Furcht einzudringen und die edle Prinzessin Elaine zu retten. Die Prinzessin wird nämlich von Malkil festgehalten, der sie mit seinem gewaltigen Zauber gefangen hält. Kuros muß den Weg durch fünf Stufen bestehen, bevor er im Kampf mit Malkil stehen wird.

Bist Du Kuros, der Tapfere

Spring'

Du mußt den A-Knopf drücken, damit Kuros seinen Sprung ausführen kann.

Greife an

Wenn Du mit dem Schwert zustechen willst, mußt Du den B-Knopf und das Steuerkreuz gleichzeitig nach "Oben" drücken.

Knie nieder

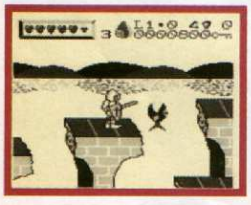
Drückst Du auf Deinem Steuerkreuz "Unten", dann wird Kuros sich niederknien.

Magische Kräfte

Vergiß nicht, Schlüssel und offene Schatzkisten zu sammeln. Die gefundenen Gegenstände werden Dir im Kampf gegen Malkil helfen!

STAGE 1

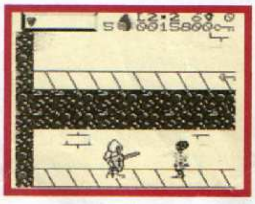
Diese Stufe bringt Dich zur Festung. Gib' auf die Fledermäuse, Schlangen und Soldaten acht!



Schau' zu, daß Du mit beiden Beinen fest auf dem Boden stehst, damit Du nicht im Kampf fällst!

STAGE 2

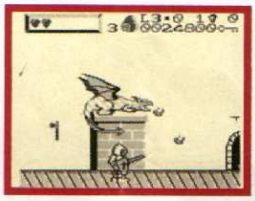
Sammele so viele Power Up Gegenstände wie nur irgend möglich, um für die starken Feinde innerhalb der Festung gerüstet zu sein!



Mit drei bis vier Schwerthieben kannst Du die Sheletons ausschalten!

STAGE 3

Paß' auf, hier wirst Du mit Äxten beworfen. Es ist sehr schwer, nicht zu fallen!



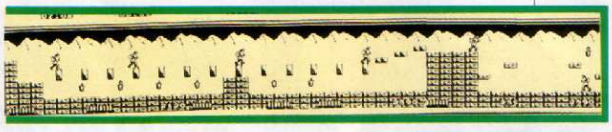
Du wirst ein hartes Spiel mit den Feuerbällen der Drachen haben.

TM&© 1990 Acclaim

Das Master Monster!!

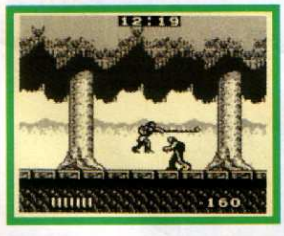
Der Fürst ist wieder auferstanden und bringt das Böse und große Furcht auf die Erde. Als tapferer Held mußt Du ihn in seinem Schloß aufspüren und vernichten, damit er nicht zu mächtig wird. Der Nebelwald und die zum Schloß gehörigen Besitztümer werden von häßlichen Monstern heimgesucht. Es liegt nun an Dir, ob Du bereit bist, Dich durch dieses Land zu wagen und den Feinden zu begegnen. Sammle die Gegenstände, die Du brauchst, indem Du Kerzen in allen vier spannenden Levels zerbrichst.

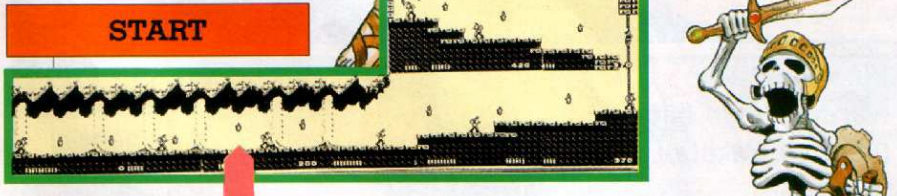
Auf dem Weg zum Bösen



Hier die Landkarte für Stufe 1!

Lauf' durch den Wald und über den Friedhof. Gehe die meiste Zeit in horizontaler Richtung. Solltest Du jedoch nach oben oder nach unten gehen müssen, benutze das Seil.

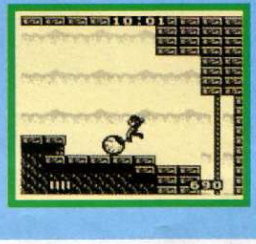




Die Ebenen brechen zusammen, sobald Du auf sie steigst. Spring' von einer zur anderen—aber warte den richtigen Zeitpunkt ab. Paß' auf! Ein Fehler ist einer zuviel!

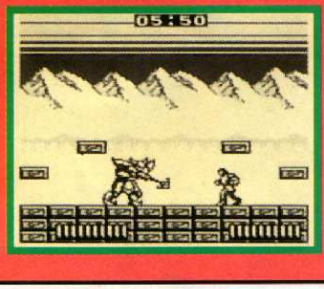
Auf dieser Stufe gibt es überall Kerzen, die Du nötig brauchst! Wenn Du viele dieser Kerzen zerbrichst, wird Deine Waffe mit neuer Kraft aufgeladen, und Du erhälst ein Extraleben.

Achte auf böse Augen!! Sie sind groß und sehr schwer zu vernichten. Aber Du mußt Sie zerstören! Du bist der Einzige der dem bösen Fürsten ein Ende machen kann!



Die große Schlacht

Jetzt mußt Du Dich dem großen Bösewicht stellen! Halt Deine Waffen zum Einsatz bereit. Aufgrund Deiner gesammelten Gegenstände verfügst Du nun über die nötige Kraft.



TM&© 1990 Konami

NES* Hardware UND Zubehör

Hey, Mario! Ich habe Prinzessin Toadstool entführt! Heh Heh! Gib' mir Dein NES, und ich laß' sie gehen!

HILFE! MARIO!

OH NEIN! Die Prinzessin wurde von einem schrecklichen Außerirdischen entführt.

OK, ich schieß' ihn mit meinem Zapper ab!

Dieses Grundgerät gibt elektronische Signale an den Fernseher, der diese dann in alle Graphiken, Effekte und Spielaktionen umwandelt.

CONTROL DECK

Eine high-tech Videospielpistole, die über eingebaute Sensoren, Lichtimpulse vom TV-Bildschirm abliest und auf diese Weise Treffer oder Fehlschüsse registriert.

NES ZAPPER

TREFFER! Wow, was für ein unglaublicher Schuß!

Au weh! Es ist wohl besser, wenn ich so schnell wie möglich hier verschwinde!

Wenn Du der Prinzessin auch nur ein Haar krümmst, wehe Dir....

Hilfe, Mario!

Vorwärts! Wir werden ihnen mit unseren Raketen folgen!

Auf geht's!

★ "NES: Nintendo Entertainment System®"

Der halbmondförmige Controller mit dem 360° Cycloid-Steuerknopf und den Zwillings-Turboknöpfen für Dauerfeuer.

NES MAX

Der Joystick-Controller mit regelbarem Dauerfeuer, Zeitlupenfunktion und einem soliden Gehäuse.

TM&© 1990 Nintendo
TM&® are trademarks of Nintendo.

SUPER MARIO BROS.®

Erlebe Mario im magischen Königreich der Pilze!

MARIO

Mario muß seinen Weg durch das verzauberte Königreich Schwammerl bahnen, um die Prinzessin Toadstool zu befreien.

KÖNIG BOWSER

Der böse König, der das Land der Pilze überfallen und die Prinzessin Toadstool entführt hat.

PRINZESSIN TOADSTOOL

Prinzessin Toadstool ist in den Händen vom teuflischen Bowser und Mario muß sie befreien.

LUIGI

Mario's cleverer Bruder, der im 2-Spieler Modus bei der Befreiung der Prinzessin mithilft.

DIE WILDE UND WÜSTE WELT IM KÖNIGREICH DER PILZE!

Befreie mit Mario und seinem Bruder das einst so friedliche Königreich Schwammerl, und besiege den teuflischen Bowser, König der Koopas, der es wagte die Prinzessin Toadstool zu entführen. Der Weg zum Schloß der Prinzessin ist unwegsam und gefährlich. Ein falscher Schritt und es könnte der letzte des tapferen Klempners sein. Also starte Dein Abenteuer, und erkunde die Welt der Schwammerln.

DIE OBERWELT

DIE UNTERWELT

DIE UNTERWASSERWELT

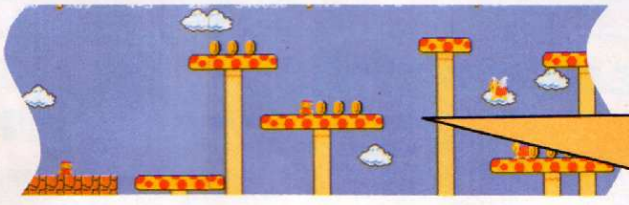
DIE HIMMELSWELT

TM&© 1990 Nintendo

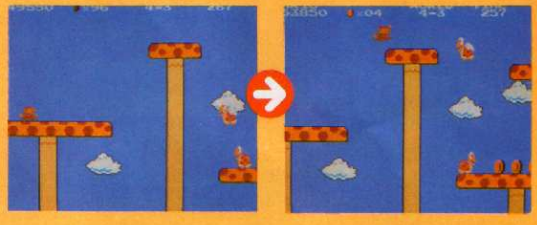
Auf geht's! Rette die Prinzessin!

Es gilt viele aufregende Abenteuer zu bestehen, aber bevor Du loslegst, beschreiben wir einige spezielle Techniken, die Dir den Weg durch die Welten des Königreichs erleichtern.

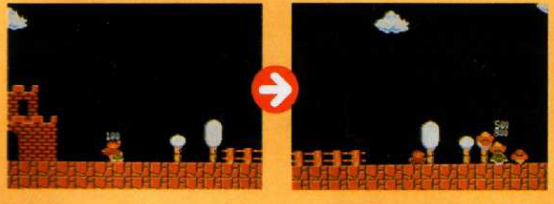
DER SUPERSPRUNG



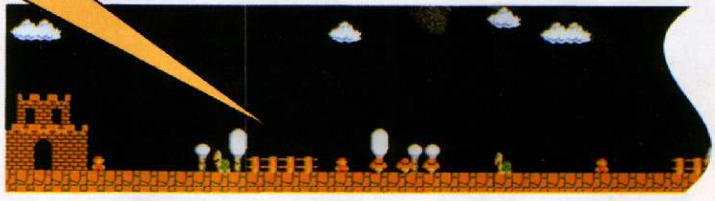
Um besonders weit und hoch zu springen, mußt Du den B-Knopf gedrückt halten und gleichzeitig laufen bevor Du abspringst. Diese Technik solltest Du bei hohen Mauern und großen Schluchten anwenden. Nimm' genug Anlauf, sonst kann es passieren, daß Dein Leben als Klippenspringer endet.



Du mußt einmal auf eine Schildkröte springen, dann bleibt ihr Panzer am Boden stehen. Wenn Du jetzt den Schildkrötenpanzer nach rechts wegkickst und hinterherrennst, werden alle Gegner, die sich in der Schußbahn befinden aus dem Weg geräumt. Aber Vorsicht ist die Mutter der Porzellankiste, die Schildkröte kann an Röhren abprallen und wird Dich aus der Bahn werfen, wenn Du nicht aufpaßt!



DER "KICK AND RUN"



DAS FEUERWERK

Sobald Du an die Fahne springst und die Zeit stehen bleibt, sollte am Ende eine 1, 3 oder 6 stehen. Nachdem Du Punkte für Deine Restzeit erhalten hast, wirst Du zusätzlich mit 1, 3 oder 6 Böllerschüssen belohnt.

TM&® are trademarks of Nintendo.

GEHEIME TIPS UND TAKTIKEN

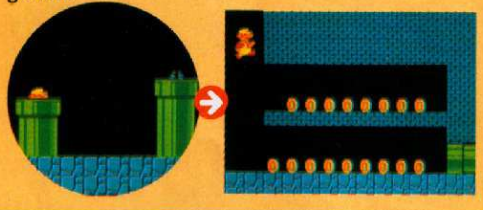
Nun zu den absoluten Profitricks und Geheimnissen, damit Du bei Super Mario Bros. gewinnst! Schneller als Du jemals erwartet hast, wird Bowser Dich herausfordern und Mario kann die Prinzessin Toadstool befreien!

WELT 1-2

HIER IST EINE UNTERWELT

DIESE RÖHRE FÜHRT ZU EINER SCHATZKAMMER

Auf der Reise durch Schwammerl kommt Mario an vielen Röhren vorbei. Darin verbergen sich manchmal geheime Schatzkammern. Außerdem kann man dabei manch gefährlichem Gegner aus dem Weg gehen.

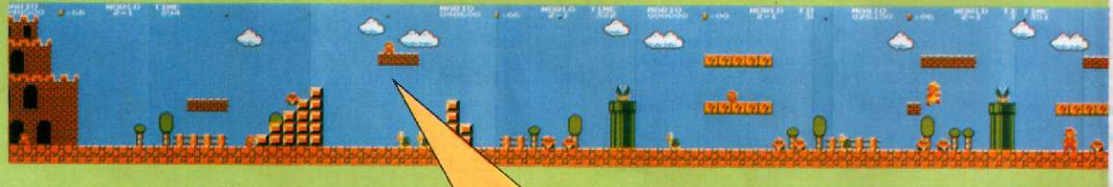


DIE ERSTE WARP ZONE

Stop, nicht gleich in die Röhre hinein, die zur Fahne führt. Wenn Du so schnell wie möglich Prinzessin Toadstool befreien willst, mußt Du versuchen, am oberen Bildschirmrand über die Mauer, an der Röhre vorbei zu laufen. Dort befindet sich eine Warp Zone, die es Dir ermöglicht, sofort in Welt 2, 3 oder 4 weiterzuspielen. Also, wenn Du die Schallmauer im Super Mario-Spielen durchbrechen willst, hier kannst Du loslegen.

WELT 2-1

Strahlend blauer Himmel



Ein versteckter Freilebenpilz

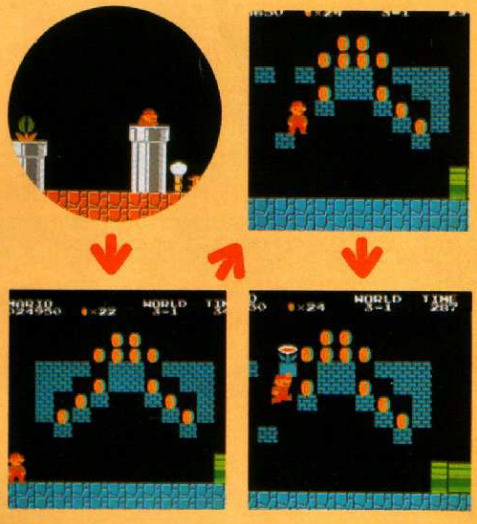
Du siehst nichts, aber wenn Du springst, erscheint ein versteckter Block mit einer Münze. Noch einen Hüpfer, und Du kannst einen Freilebenpilz entdecken! Manchmal ist er nicht da, das ist Wart's Magie!

WELT 3-1

Nacht im Königreich Schwammerl!

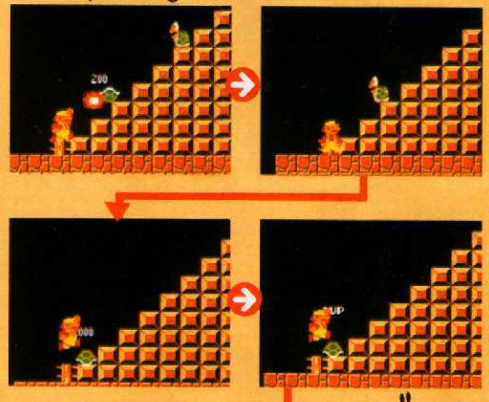
EIN SEHR WICHTIGER MÜNZENRAUM

Hier ist in einem der Blöcke ein Power Pilz oder die Feuerblume versteckt. Überleg' Dir genau in welcher Reihenfolge Du die Steine zerstörst, dann hast Du die Möglichkeit alle Münzen und den beschriebenen Power Block einzusammeln.

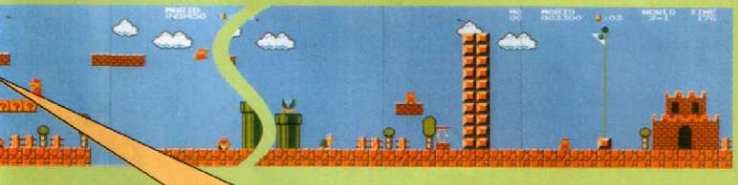


UNENDLICH VIELE FREILEBEN!!!

Den Trick, auf den viele Nintendo-Fans schon lange gewartet haben. In Welt 3-1 hast Du die Möglichkeit bis zu 100 Freileben zu bekommen. Auf der Treppe zur Fahnenstange kommen Dir zwei Schildkröten entgegen. Du mußt die zweite Koopa auf der untersten Stufe stoppen. Jetzt kommt die schwierigste Aufgabe, sie bedarf einer Menge Übung und Geduld. Kick' den Schildkrötenpanzer nach rechts, spring' dabei in die Luft, und stoppe die Koopa, wenn sie von der Treppe zurückprallt. Bei jedem Sprung erhälst Du ein Freileben. Für diese Aktion muß Dein Timing hundertprozentig stimmen.

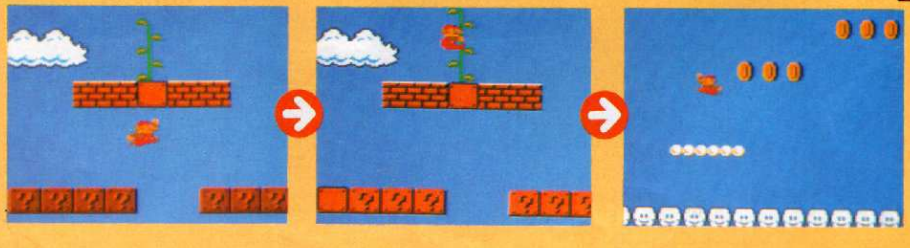


Schau Dir das an!!

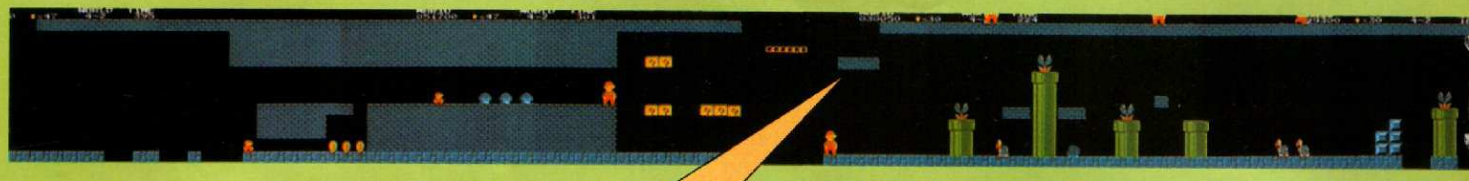


DIE BOHNENSTANGE IN DEN HIMMEL

Wenn Du auf den Fragezeichenblöcken stehst und gegen die Mauern über Dir hüpfst, wird aus einem magischen Block eine Bohnenstange in den Himmel wachsen. Klettere in die Wolken, und sammle alle Münzen ein. Denk' dran, bei 100 Münzen bekommst Du ein Freileben.

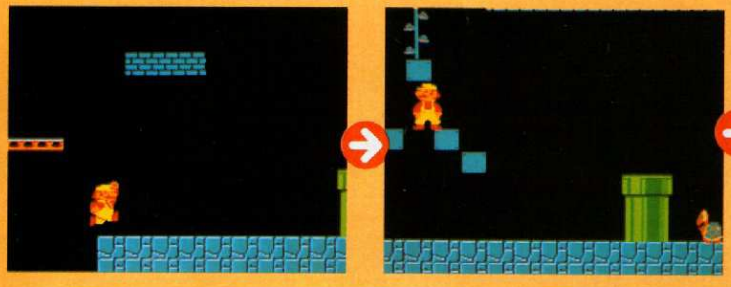


WELT 4-2 ZWEI WARP ZONEN!!



HIER IST DIE BESTE WARP ZONE

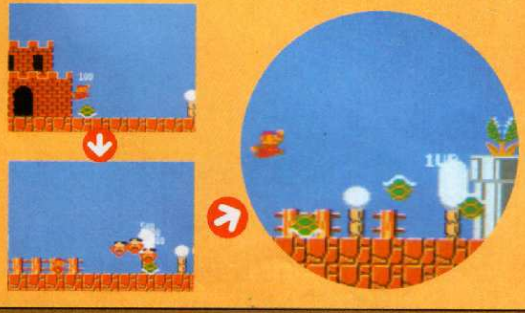
Dieses Gebiet ist voller geheimnisvoller Kreaturen und einer versteckten Bohnenstange zur Warp Zone. Zuerst mußt Du einen versteckten Münzblock entdecken, über dem sich ein Block befindet, aus dem die Bohnenstange wächst. Wenn Du das versteckte Gebiet erreicht hast, ist es möglich durch drei Röhren direkt zur Burg 6, 7 oder 8 zu kommen.



WELT 5-1 ACHTE AUF KUGEL WILLI!!

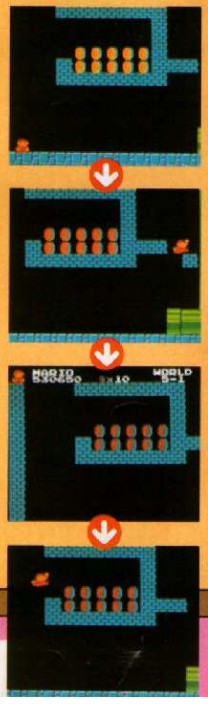
HOL' DIR DAS EXTRALEBEN!!

Diese flache Welt eignet sich sehr gut, um mit Koopas "KICK AND RUN" zu spielen. Also, wenn Du eine der Schildkröten kickst und ihr hinterherrennst, kannst Du dabei ein Freileben ergattern. Du mußt nur genug Feinde auf einmal aus dem Bildschirm schleudern. Eine weggekickte Koopa ist sehr schnell und kann hinterlistig sein, achte auf Mauern oder Röhren, an denen sie zurückprallen könnte. Die Schildkröte kickt zurück!



Huch, wie komme ich an die Münzen ran?

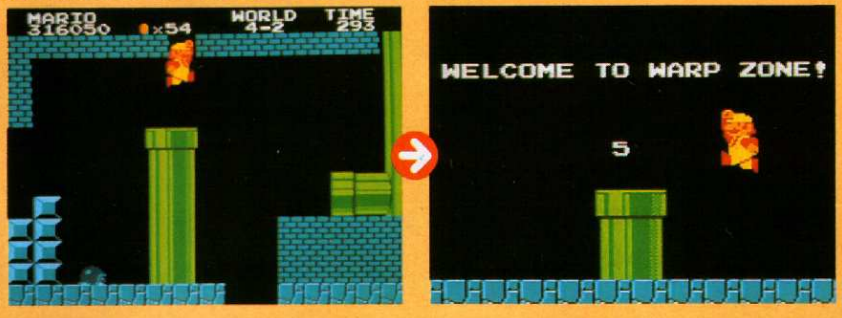
Du erreichst diese Schatzkammer, gefüllt mit Unmengen von Münzen über diese Röhre. Ich bin mir sicher, daß Du Dich fragst wie man sie einsammeln kann. Sprenge als großer Mario den Block über der Ausgangsröhre, und Du wirst Deinen Weg zu unermäßlichem Reichtum finden (wie auf den Bildern beschrieben). Das sind die Tricks, die einen guten Spieler zum echten Power-Player machen.



Eine Warp Zone zu Welt 8!

EINE ANDERE WARP ZONE

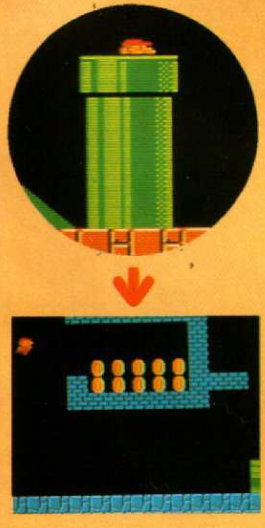
Hast Du den direkten Sprung in Welt 8 verpaßt, gibt es einen Trost für Dich. Hier ist eine zweite Warp Zone versteckt, die Dich in Welt 5 führt. Paß' auf, daß Du nicht die Balance verlierst, wenn Du mit dem Aufzug bis an den oberen Bildschirmrand fährst. Du läufst dann wie in Level 1-2 über die Röhre hinweg und erreichst nach kurzer Zeit die Warp Zone.



WELT 6-2

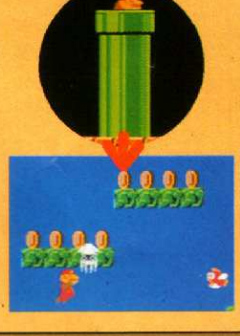
VIER SCHATZKAMMERN IN EINEM LEVEL, WER HÄTTE DAS GEDACHT?

1



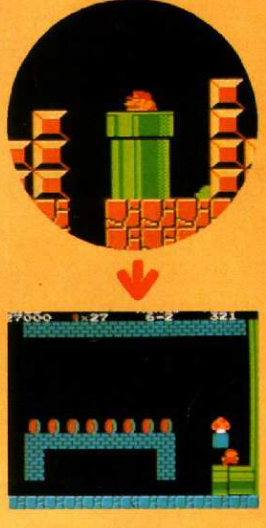
2

Überraschung!! Du hast die versteckte Unterwasserwelt gefunden! Sammle die Münzen in diesem Planschbecken ein, aber achte auf gefährliche Aufzüge!

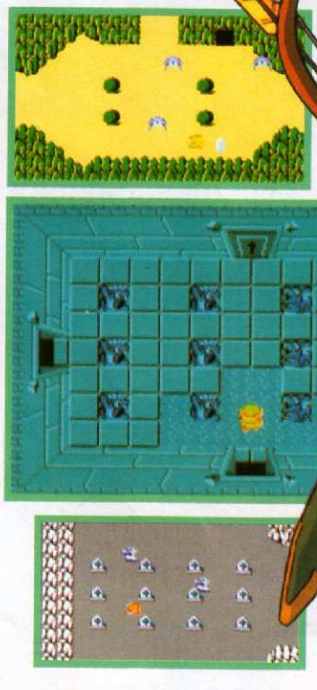


3

4



Vor langer, langer Zeit, zu Beginn unserer Zeitrechnung gab es im Land Hyrule ein kleines Königreich, dessen Frieden durch ein magisches, goldenes Dreieck, "Triforce" genannt, gesichert wurde. Eines Tages wurde das Land von Ganon, dem Prinzen der Dunkelheit überfallen. Zelda, die Prinzessin des Königreiches, fürchtete Ganons Herrschaft und teilte die "Triforce" in acht Stücke, die sie in unterirdischen Labyrinthen versteckte. Als Ganon davon erfuhr, entführte er die Prinzessin und nahm sie gefangen. Dein Ziel ist es, die acht Teile der "Triforce" wieder zusammenzufügen, um mit dieser magischen Kraft den teuflischen Ganon zu besiegen. Auf in den Kampf, löse die Rätsel auf Deiner Wanderschaft durch Hyrule, um die Prinzessin aus den Klauen des Bösen zu befreien. Denk' immer daran, Du bist die letzte Hoffnung von Hyrule!



LINK

Link heißt unser Held. Viele Häscher werden ihm den Weg in die Todesberge erschweren, aber irgendwie muß er den Schlupfwinkel von Ganon ausfindig machen und dessen grausame Herrschaft beenden. Du bist der Held . . . DU bist Link!!

TM&© 1990 Nintendo

Menschen, die Link unterstützen

Im Land Hyrule sind einige Menschen, die Link helfen, seine Mission zu erfüllen. Oft verstecken sie sich vor den Gefolgsleuten des Ganon! Einige rüsten Link mit besseren Waffen aus, andere füllen seine Lebenskraft wieder auf und manche geben wertvolle Hinweise, damit er die Rätsel lösen kann!

HÄNDLER

Einige wichtige Gegenstände kann Link nur bei Händlern kaufen. So zum Beispiel das große Schild. Wenn Link genug Geld hat, muß er in einen der Läden gehen und das Schild berühren, um es zu bekommen. Es gibt offene und versteckte Höhlen, die von Händlern bewohnt sind.

DER ALTE MANN

In manchen Höhlen trifft Link einen alten weisen Mann an. Von ihm erhält er wichtige Informationen, Herzcontainer oder ein besseres Schwert. Vorsicht, einige dieser Männer wollen Link nicht helfen.

DIE WEISE FRAU

Die weise Frau verkauft Link Informationen oder einen Lebenstrank, das "Wasser des Lebens". Neben Rubinen ist aber noch ein schriftlicher Beweis notwendig, um von ihr Hilfe zu bekommen. Sie hält sich auch meist in Höhlen versteckt.

FEEN

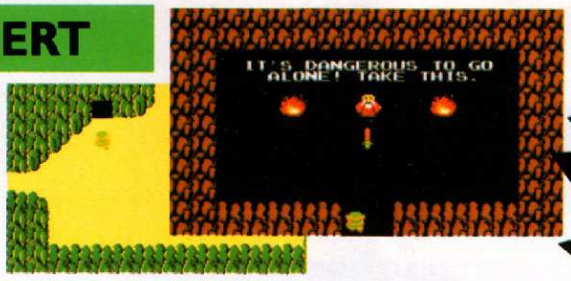
Diese magischen Figuren füllen Links Herzcontainer wieder auf. Sie leben in bestimmten Gebieten oder tauchen manchmal auf, nachdem Link einen Feind besiegt hat. Eine Fee, die nach einem Kampf aufgetaucht ist, füllt nur drei Herzen auf, trifft Link eine Fee in ihrer Heimat, bekommt er seine ganze Kraft zurück.

PRINZESSIN ZELDA

Sie ist in einem Raum im Labyrinth in den Todesbergen gefangen. Der böse Ganon hat sie dort hingebracht, weil sie die "Triforce" geteilt und versteckt hat. Wenn Du Ganon im Kampf nicht besiegst, ist Zelda verloren.

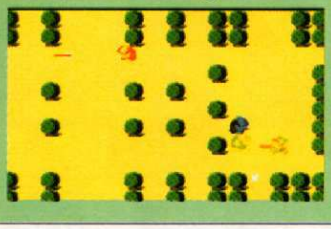
HOL' DIR DAS SCHWERT

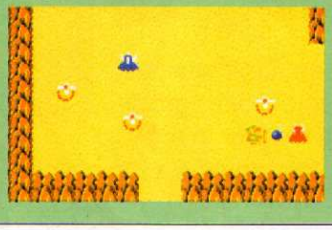
Link besitzt keine Waffe, wenn er startet. In der ersten Höhle befindet sich ein alter Mann, der ihn mit einem Holzschwert ausrüstet. Später kann Link, wenn er mehr Erfahrung hat, bessere Schwerter führen.



SPIELANLEITUNG

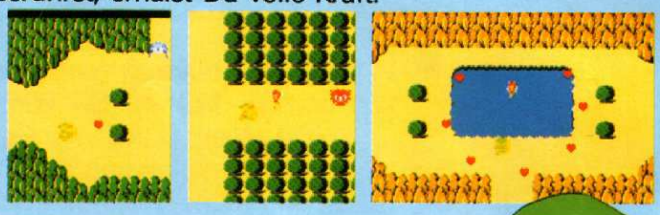
Mit dem A-Knopf schlägst und stichst Du mit Deinem Schwert zu. Wenn Du volle Power hast, das heißt alle Herzcontainer sind rot ausgefüllt, kannst Du Dein Schwert werfen und aus sicherer Entfernung Deine Feinde bekämpfen. Mit dem B-Knopf kannst Du verschiedene Gegenstände benutzen, so zum Beispiel Bomben oder den Bumerang. Mit Deinem Schild blockst Du gegnerische Angriffe ab, es ist aber nicht aktiv, wenn Link gerade zuschlägt.





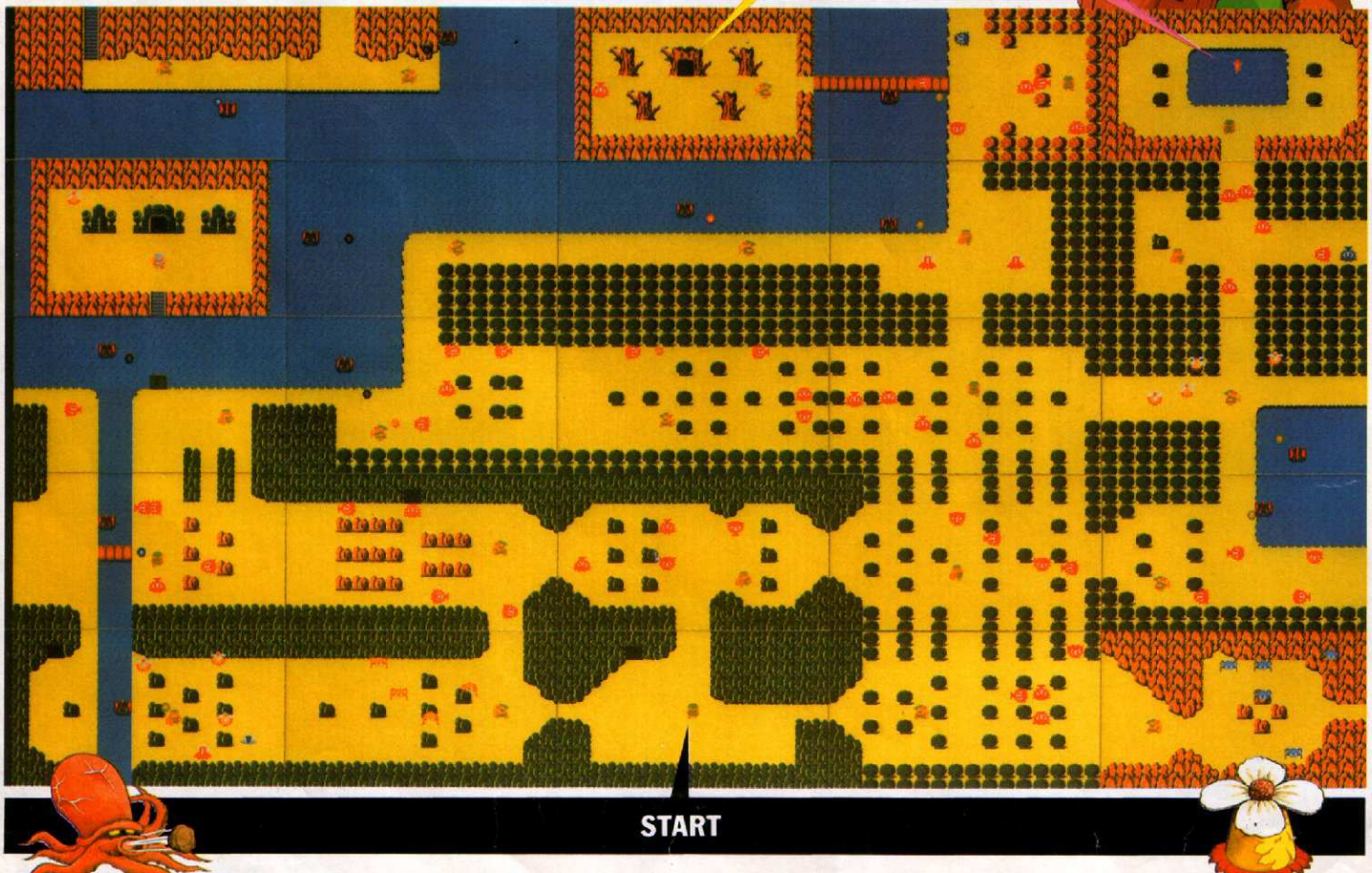
VERSCHIEDENE MÖGLICHKEITEN LEBENSKRAFT AUFZUFÜLLEN

Es gibt verschiedene Möglichkeiten Lebenskraft aufzufüllen: 1. Gehe in die Länder, wo die Feen leben, dort bekommst Du volle Lebenskraft. 2. Sammle rote Herzen, die besiegte Gegner hinterlassen. 3. Berühre die Feen, die nach siegreichem Kampf erscheinen. 4. Trinke das "Wasser des Lebens", und tanke Lebenskraft. 5. Suche Herzcontainer, Wenn Du sie berührst, erhälst Du volle Kraft.



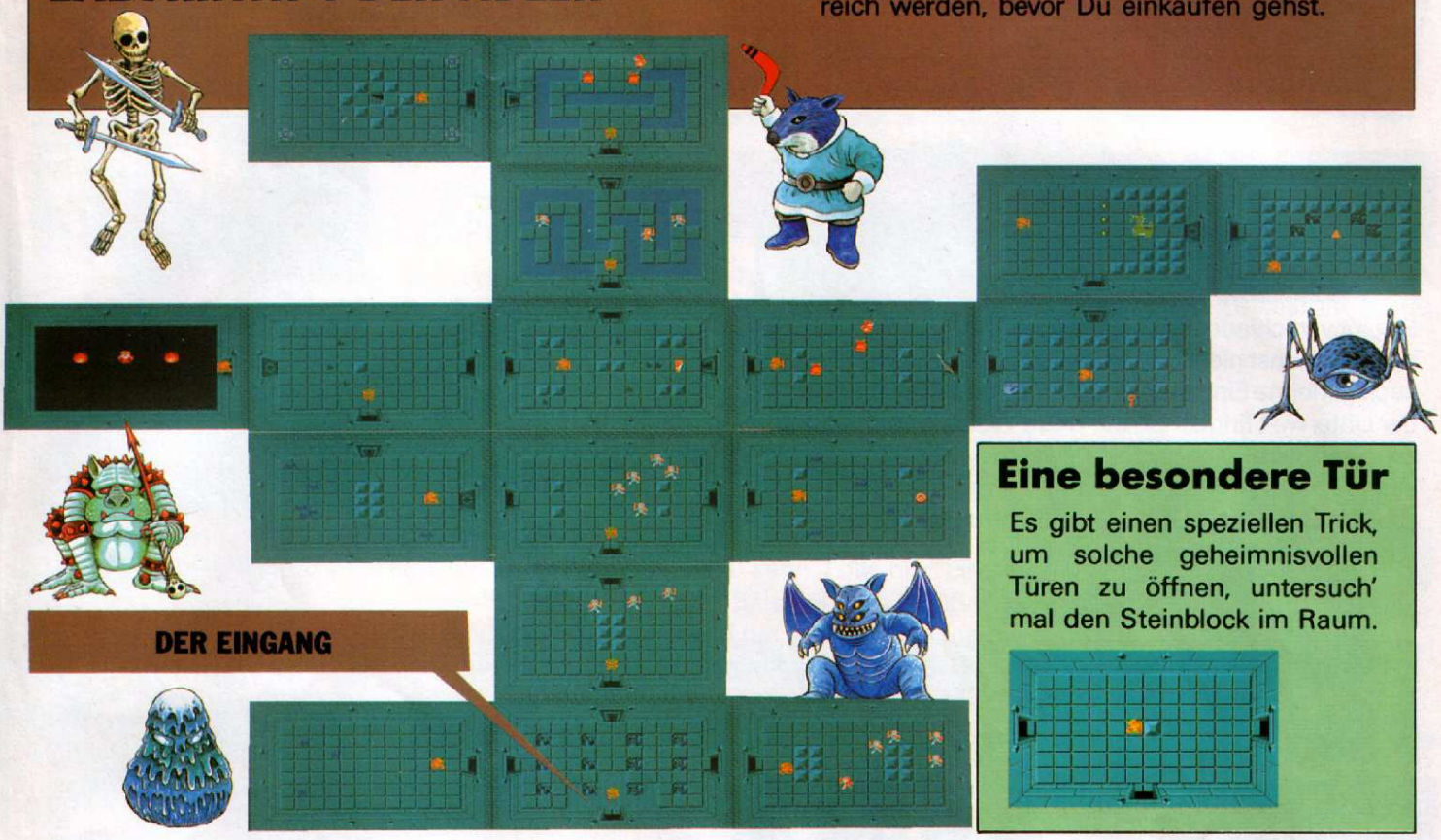
LANDKARTE VON HYRULE (TEIL 1)

Das ist ein Teil des Landes Hyrule rund um die Startzone. Du kannst hier viele Rubine ergattern, wenn Deine Kämpfe erfolgreich sind. Benutze diese, um Gegenstände zu kaufen.



UNTERWELT LABYRINTH 1 DER ADLER

Das unterirdische Labyrinth ist ein idealer Platz, Rubine zu samme!n. Hier kannst Du reich werden, bevor Du einkaufen gehst.



DER EINGANG

Eine besondere Tür

Es gibt einen speziellen Trick, um solche geheimnisvollen Türen zu öffnen, untersuch' mal den Steinblock im Raum.

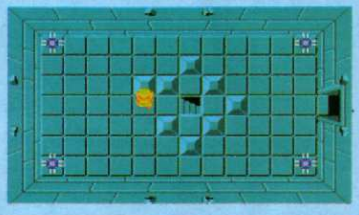
Die Karte und der Kompass

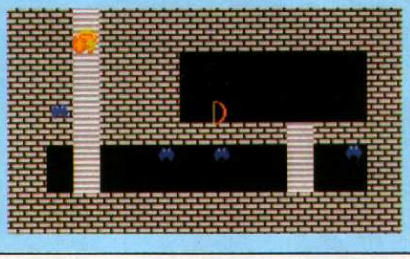
Es gibt zwei sehr nützliche Gegenstände, die in jedem Labyrinth versteckt sind. Einmal die Karte, sie zeigt Dir einen Plan vom Labyrinth, und der Kompass, er führt Dich zum Raum, in dem das Teil des "Triforce" versteckt ist. Also, mach' Dich auf die Suche, es lohnt sich.

Der blinkende rote Punkt zeigt Dir an, wo sich das Teil des Triforce befindet.

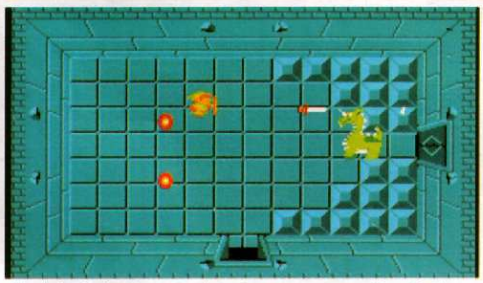
EINE VERSTECKTE WAFFE

Wenn Du den Treppen in den Untergrund folgst, wirst Du eine Schatzkammer entdecken, in der Du den Bogen findest. Um zur Treppe zu kommen, mußt Du einen der acht Steine in Bewegung setzen.



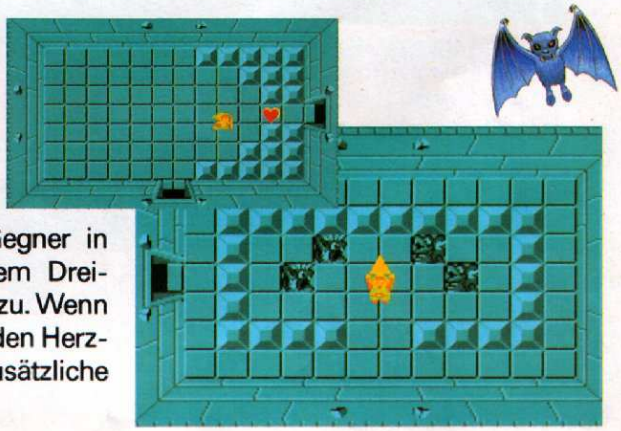


AUF ZUM TRIFORCE!



Er ist einfacher zu besiegen, wenn Du Dein Schwert werfen kannst.

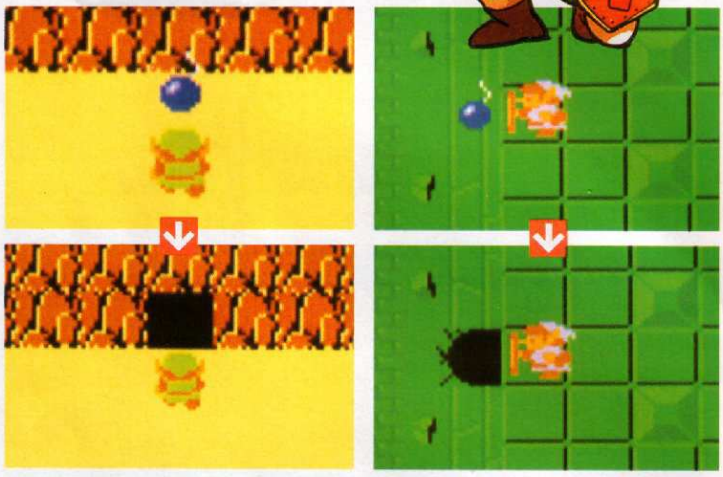
Bevor Du den Raum erreichst, in dem sich das Triforce befindet, mußt Du gegen Aquamentus kämpfen, den stärksten Gegner in Labyrinth 1. Weiche seinem Dreifachschuß aus, und schlag' zu. Wenn Du ihn besiegt hast, nimm den Herzcontainer, so erhälst Du zusätzliche Lebensenergie.



Suche nach versteckten Gegenständen

DIE SPRENGKRAFT DER BOMBE

Es gibt verschiedene Möglichkeiten die Bombe zu benutzen. Du kannst nicht nur Gegner in die Luft jagen, sondern auch geheime Eingänge und Wege damit freisprengen. In der Unterwelt findest Du auf diese Weise manche Abkürzung. Es wird Dich einige Bomben kosten, bis Du alle Wände getestet hast. Einige vernichtete Feinde hinterlassen Dir Bomben, also scheue nicht den Kampf!

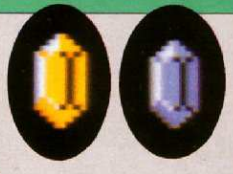


Denk' dran, Du kommst schneller vorwärts, wenn Du Geheimgänge benutzt. Manchmal ist eine Sprengung der einzige Weg, um das Abenteuer fortzuführen.

GEGENSTÄNDE

RUBINE

Rubine sind die Währung des Königreichs. Sie erscheinen bei einigen zerstörten Gegnern. Ein gelber Rubin zählt eine, ein blauer fünf Einheiten an Geld. Link kann höchstens 255 gelbe Rubine besitzen. Also setze Geld weise ein.



DER BRIEF FÜR DIE WEISE FRAU

Irgendwo in der Oberwelt ist ein Brief versteckt. Wenn Du ihn bei der weisen, alten Frau einsetzt, wird sie Dir wundersame Dinge zum Kauf anbieten.

DIE LEITER

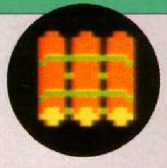
Link kann mit der Leiter über kleine Flüße klettern. Wenn er angegriffen wird, hilft ihm die Leiter bei der Flucht oder einem gezielten Angriff, ohne selber getroffen zu werden.

DAS KRAFTARMBAND

Dieser magische Gegenstand verleiht Link besondere Kräfte. Er kann einige Steine in der Oberwelt bewegen, wo er dann geheime Gänge findet, die ihn an einen anderen Platz in der Oberwelt bringen.

DAS FLOSS

In der Oberwelt befinden sich einige Seen. Link kann von den Anlegestellen mit dem Floss neue Welten entdecken. Aber denk' dran, Du kannst nur von Anlegestellen abfahren.



DIE MAGISCHE UHR

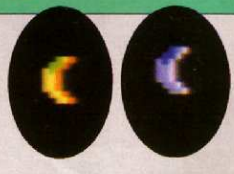
Einige besiegte Feinde hinterlassen eine magische Uhr. Wenn Link diese Uhr aufnimmt, bleiben alle Feinde wie verzaubert stehen. Es ist dann ein leichtes, sie zu bekämpfen.

KARTEN DER LABYRINTHE

In jedem Labyrinth ist in einem der Räume eine Karte versteckt, die Link den Weg durch die Gänge weist. Diese Karte ist sehr hilfreich, um das Labyrinth zu erforschen.

HÖLZERNER UND MAGISCHER BUMERANG

Diese zwei Wurfgeschosse sind sehr effektiv. Du kannst kleinere Gegner damit zerstören und größere für kurze Zeit einfrieren. Der magische Bumerang hat eine größere Reichweite als der hölzerne.



DER KOMPASS

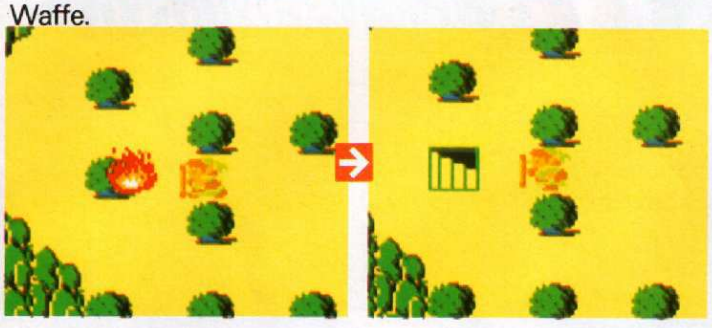
Der Kompass zeigt in den Labyrinthen das Versteck des Triforce an. Link findet in jedem Labyrinth einen Kompass. Es ist ein großer Vorteil, wenn er Karte und Kompass besitzt, dann fällt die Orientierung leichter.

DIE BOMBEN

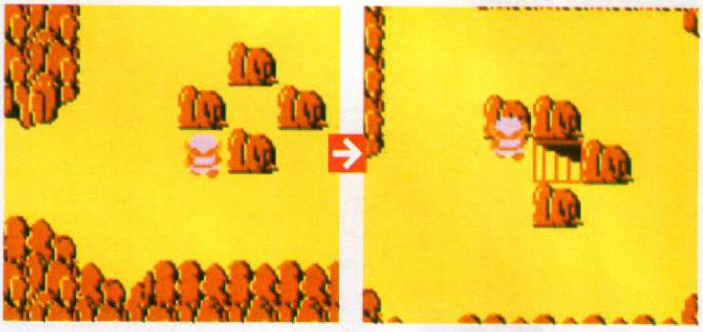
Bomben erscheinen manchmal, wenn Du einen Gegner vernichtet hast. Du kannst sie aber auch bei einem Händler kaufen.

DAS GEHEIMNIS DER KERZE

Auf Deiner Reise durch das Land Hyrule solltest Du eine Kerze mitnehmen. Mit der Kerzenflamme kannst Du einige Bäume in den Wäldern verbrennen. Dort liegen manche Geheimnisse Hyrule's versteckt. Diese Magie funktioniert aber nur an ganz wenigen Stellen, also mach' Dich auf die Suche. Außerdem kann die Flamme als Waffe eingesetzt werden, oder Du benutze sie, um Räume zu erhellen. Der Zauberstab, in Verbindung mit dem magischen Buch, kann auch eine Flamme erzeugen. Er ist eine äußerst effektive Waffe.



DAS KRAFTARMBAND



Link kann durch die Magie des Kraftarmbandes stärker werden. Er ist dann in der Lage Steine zu bewegen, unter denen sich drei magische Gänge befinden. Es wird Dir bei genauerer Untersuchung der Wege möglich sein, Dich schneller zu bewegen. Das Kraftarmband ist sehr gut versteckt.

DIE FLÖTE

Die magische Flöte ist in einem der Labyrinthe versteckt. Durch ihre geheimnisvolle Melodie kommt ein Wirbelsturm und bringt Link zu einem der Labyrinthe zurück, aus denen er schon das Triforceteil geholt hat. Die Flöte birgt noch andere Geheimnisse.

HERZEN UND HERZKONTAINER

Ein großes Herz wird Deine Herzcontaineranzahl um eins erhöhen. Sobald Du einen neuen Container findest, werden alle weißen Herzen rot ausgefüllt.

DER KÖDER

Den Köder benutzt Link, um Feinde zu bestechen. Es gibt eine Stelle, an der ein großer Goriya den Durchgang versperrt. Der Köder kann an dieser Stelle sehr wirksam sein.

DER MAGISCHE SCHLÜSSEL

Link kann in den Labyrinthen verschlossene Türen mit einem Schlüssel öffnen. Den magischen Schlüssel, der in einem der Labyrinthe versteckt ist, kann Link sooft er will benutzen.

DAS WASSER DES LEBENS

Wenn Link das Wasser des Lebens trinkt, werden ihm alle Herzcontainer wieder rot aufgefüllt. Es gibt einen roten oder blauen Trank, der rote wird nach einmaligen Benutzen blau und kann dann noch einmal getrunken werden.

DER BLAUE UND ROTE RING

Wenn Link den blauen oder roten Ring findet, erhält er eine magische Rüstung, die ihn vor gegnerischen Attacken schützt. Er wird jeweils nur halb so stark getroffen, wenn ein Feind zuschlägt.

DER ZAUBERSTAB

Die Wizzrobes in einigen Labyrinthen benutzen diese Waffe. Link kann einen Fluch mit seinem Zauberstab aussprechen. Wende diese Magie an, um starke Gegner zu bekämpfen.

DER BOGEN MIT DEM HOLZ- UND SILBERPFEIL

Link muß Bogen und Pfeile besitzen, um ihn als wirkungsvolle Waffe einsetzen zu können. Wenn er einen Pfeil abschießt, kostet das einen Rubin. Der Silberpfeil ist die wichtigste Waffe im ganzen Spiel.

DAS MAGISCHE BUCH

Link kann seine Magie und so die Kraft seiner magischen Waffen verstärken, wenn er das magische Buch findet. Der Zauberstab schießt dann eine Flamme ab, die auch als Kerze verwendet werden kann.

DIE BLAUE UND ROTE KERZE

Die Kerze braucht Link, um dunkle Räume zu erhellen. Die blaue Kerze kann er in jedem Raum nur einmal benutzen, die rote mehrmals. Außerdem ist sie als Waffe verwendbar.

VORGESCHICHTE

Mario in der aufregenden 2. Folge von Super Mario Bros.! Diesmal befindet sich unser furchtloser Klempner mit seinen drei Freunden Luigi, Toad und der Prinzessin in der phantastischen Welt der Träume, im Land von Subcon, das von dem bösen Wart verflucht wurde. Die Bewohner von Subcon bitten Mario, die Welt der Träume von der Schreckensherrschaft des niederträchtigen Wart zu befreien. Nimm' die Herausforderung an!

WÄHLE MARIO ODER EINEN SEINER DREI FREUNDE!!!

Super Mario Bros. 2 ist einzigartig, da Du die Möglichkeit hast, zwischen vier Charakteren zu wählen. Jede der Spielfiguren hat individuelle Fähigkeiten, mit denen Du die unterschiedlichen Level besser lösen kannst. Achte also darauf, welche Schwierigkeiten an den einzelnen Stationen auf Dich zukommen, und wähle dann die richtige Figur aus. Wir stellen jetzt jeden Charakter und seine Vorzüge einzeln vor.

MARIO

Mario ist das Multitalent unter den vier Helden. Er rennt schnell, springt gut und zeigt Geschick beim Aufheben von Gegenständen.

LUIGI

Der kleine Bruder von Mario ist ein wirklich guter Springer. Er läuft langsamer, und ist beim Aufheben von Gegenständen nicht so schnell.

TOAD

Er wird wohl keine Hochsprungwettbewerbe gewinnen, dafür kann er Gegenstände sehr schnell aufheben.

PRINZESSIN

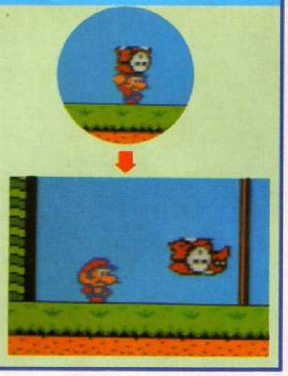
Prinzessin Toadstool ist langsamer und schwächer als die anderen, aber sie besitzt magische Kräfte, mit denen sie in der Luft schweben kann.

TM&© 1990 Nintendo

GRUNDTECHNIKEN FÜR SUPER MARIO BROS. 2

SCHLEUDERE DEINE FEINDE VON DIR

Spring' auf den Kopf Deines Gegners und drücke den B-Knopf, um ihn hochzuheben. Drücke jetzt den B-Knopf noch einmal, und schau zu, wie er segelt. Es macht besonders viel Spaß, wenn Du ihn dabei mit einem anderen Bösewicht zusammenprallen läßt.



LAß' DIE ERDE BEBEN!

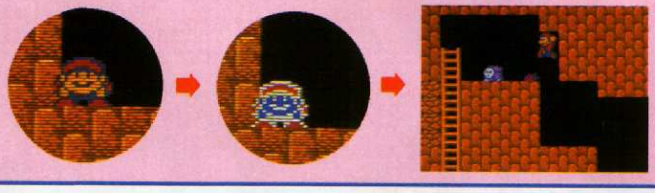
Du wendest die gleiche Methode an, mit der Du Deine Feinde weggeschleudert hast. Hebe "POW" auf, und laß es fallen. Jetzt hast Du es geschafft! Die Erde bebt und zittert, und alle Feinde werden durch das Erdbeben aus dem Bild geworfen.

BENUTZE DIE BOMBE!

Wenn Du Grasbüschel umgräbst, wirst Du nicht nur Gemüse finden, sondern manchmal auch Bomben! Nimm eine Bombe, um Bösewichte in die Luft zu jagen oder um manche Wände aus dem Weg zu räumen.

Duck' Dich und spring besonders hoch!

Wenn Du einen SUPER JUMP machen willst, mußt Du Dich zuerst ducken, indem Du das Steuerkreuz nach unten drückst. Nach kurzer Zeit leuchtest Du auf und kannst ungefähr 1 1/2 mal höher als gewöhnlich springen. Mit diesem besonderen Sprung kannst Du sogar mit Toad so manche Höhe erreichen.

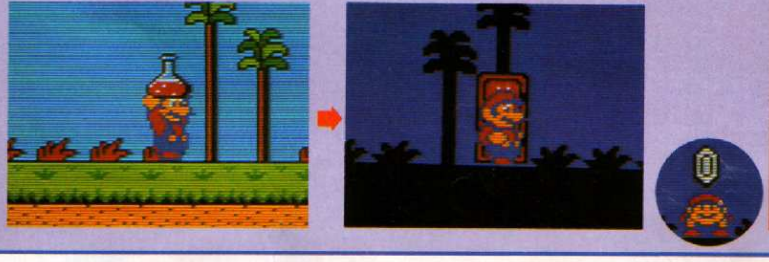


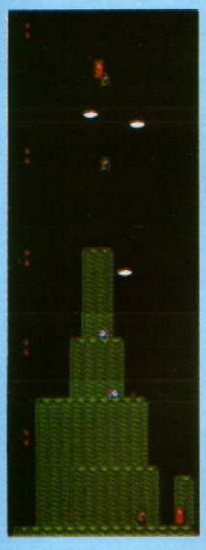
Nimm' Gemüse, und wirf es auf Deine Gegner!

Stell' Dich auf einen der roten Grasbüschel und drücke den B-Knopf, um ein Radieschen oder anderes Gemüse aus dem Boden zu ziehen. Wenn Du wiederum den B-Knopf drückst, wirfst Du es wieder von Dir.

EXTRALEBEN MIT DEM GELDSPIELAUTOMAT!

Wenn Du Dich bemüht hast, Münzen in der Unterwelt zu sammeln, kannst Du am Ende jedes Levels an einem Geldspielautomat Dein Glück versuchen. Sobald ein, zwei oder drei Kirschen oder drei andere Symbole nebeneinander stehen, kannst Du bis zu 5 Extraleben mit nur einer Münze ergattern.

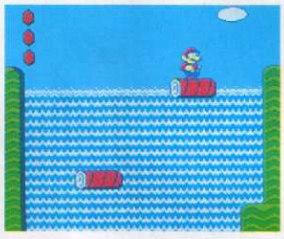




WELT 1-1

Zunächst fliegst Du sanft in die Welt der Träume. Hier bekommst Du eine Vorstellung von den Welten, die Dich erwarten. Öffnest Du die Tür rechts unten am Boden, gelangst Du in den ersten Level. Das Spiel beginnt. Auf die Plätze, fertig, los! Willkommen in der Welt von Super Mario Bros. 2!

VORSICHT, SCHWIMMENDE BAUMSTÄMME!



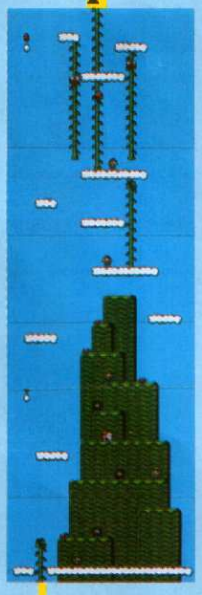
Du hast die ersten Feinde besiegt. Plötzlich erscheinen zwei schwimmende Baumstämme. Du solltest erst auf den ersten Baumstamm springen, wenn er in Sichtweite ist. Renn' schnell über diesen kurzen Baumstamm, und spring' ganz am Rand wieder ab.

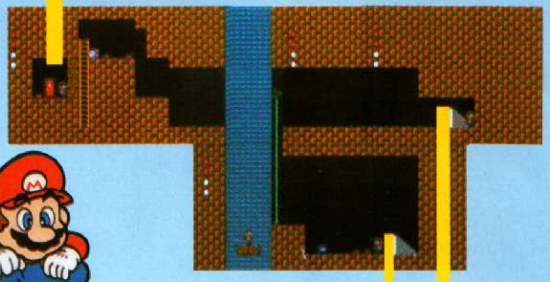
A

B

PFAD A ODER B ES GIBT ZWEI WEGE ZU BIRDO!

Der Pfad B ist eine Abkürzung, um an das Ende dieser Welt zu gelangen. Aber der Weg führt an einer Mauer vorbei, die Dir den Weg versperrt. Du mußt schon ein perfekter Bombenleger werden, um sie zu überwinden.

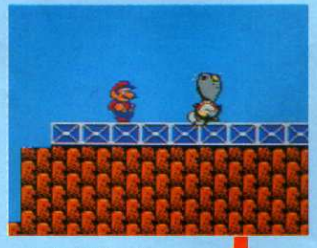




WIE DU BIRDO BESIEGEN KANNST!

Birdo ist der Boss der Welt 1-1. Fange seine Eier, indem Du auf sie springst und mit dem B-Knopf hochhebst.

Wirf' die Eier auf diesen schrägen Vogel zurück. Du mußt ihn dreimal treffen.

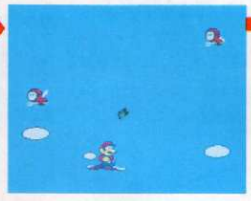


Nimm' die Kristallkugel auf, die Birdo hinterläßt, und der Adlerkopf öffnet sich.

WELT 1-2

WOW, Mario's Abenteuer wird immer gefährlicher. Du fliegst an Bord des magischen Teppichs durch die Luft! Bring' Deinen Flug schnell hinter Dich, weil nur einige Sekunden Zeit sind, um auf sicherem Boden zu landen. Dieser Level ist noch schwieriger als der erste. Du mußt einen Schlüssel finden, um die Tür zum Ziel aufzuschließen.

Sobald Dich der Feind auf dem fliegenden Teppich attackiert, mußt Du schnell auf ihn springen und vom Teppich runterwerfen.



Du fliegst jetzt am weiten blauen Himmel! Aber paß' auf! Halt' Dich gut fest, und stoß' mit keinem der roten Beezos zusammen!

Hoppla! Bevor ich's vergesse: der magische Teppich fliegt nicht ewig! Also erreiche schnell das Ende der Schlucht.

DER FREILEBENPILZ!

Es scheint ein gewöhnlicher Krug zu sein, aber schau' hinein, und Du wirst unter dem Grasbüschel einen FREILEBENPILZ finden. Aber Vorsicht, er wird von einem Tweeter bewacht.

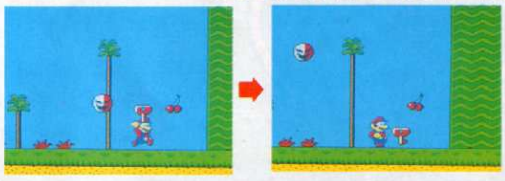
Wo ist der Schlüssel zur Tür?

Wenn Du schneller vorwärts kommen willst, mußt Du in den zweiten Krug steigen und den Schlüssel nehmen.

Die Tür mit dem Schlüsselloch!

Wenn Du jetzt den Schlüssel nicht bei Dir hast, bleibt die Tür verschlossen. Also, hol' den Schlüssel!

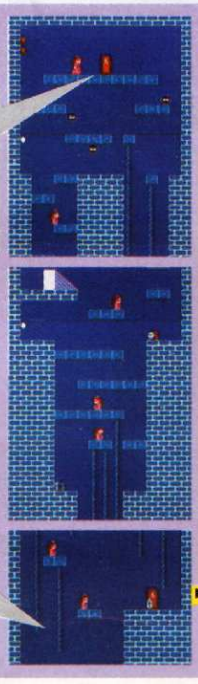
ACHTE AUF PHANTO!

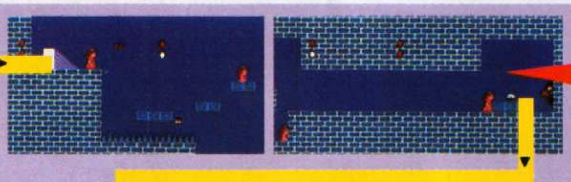


Sobald Du den Schlüssel genommen hast, wird Phanto, der Schlüsselwächter ohne jede Gnade hinter Dir her sein! Du mußt den Schlüssel wieder fallen lassen, damit Phanto das Interesse an Dir verliert.

WELT 1-3

Hier mußt Du über viele Wasserfälle hüpfen und hoch hinaufklettern, um einen Schlüssel zu bekommen, den Du zum Öffnen der Tür benötigst.



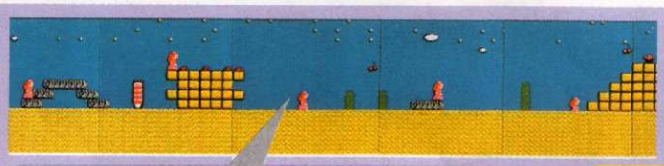


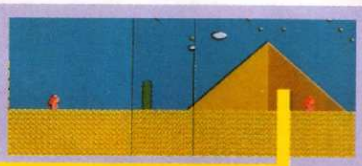
PAß' AUF!

Wenn Du hier fällst, werden die spitzen Dornen unter Dir Dein Ende sein!

BESIEGE IHN MIT SEINEN BOMBEN!

Mouser ist der regierende Chef der 1. Welt. Ein Sieg über ihn bedeutet den ersten Schritt zur Wiederherstellung des Friedens. Fang' die Bomben ab, mit denen Mouser Dich bewirft, und schmeiß' sie zurück. Er muß dreimal bombardiert werden, bis er erledigt ist!



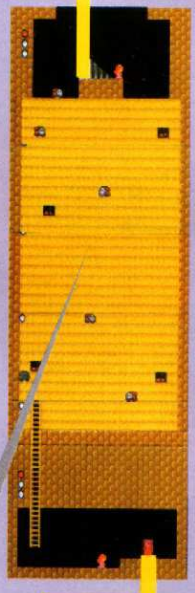


WELT 2-1

Mario und seine Mitstreiter sind jetzt mitten in der Wüste der 2. Welt. Du kannst darauf wetten, daß Wart einige gefährliche und heiße Späße für sie bereit hält. Junge, da könntest Du eine Abkühlung vertragen!

ACHTUNG TREIBSAND!

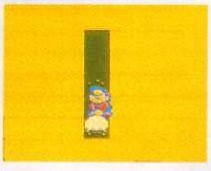
Halte Dich nicht zu lange an derselben Stelle auf, sonst wird Dich der Treibsand nach unten ziehen! Paß' aber auf, denn manchmal versteckt sich Cobrat im Treibsand!



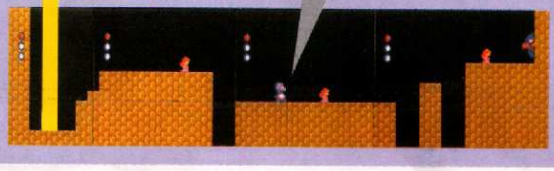
SEI VORSICHTIG UND FALL' NICHT!

Rate mal, wer der Boss der Welt 2-1 ist. Es ist Birdo! Sei vorsichtig, er kann Dich in den Abgrund drängen.

GRABE DEINEN WEG ZUR TÜR!



Grabe Löcher in den lockeren Sand, und laß' Dich fallen! Du mußt Dich immer tiefer nach unten buddeln, bis Du die Leiter erreichst. Behalte dabei immer die Shyguys im Auge, sie greifen Dich von der Seite an und können in Löcher schlüpfen, die Du gegraben hast.

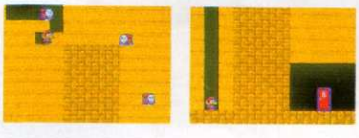


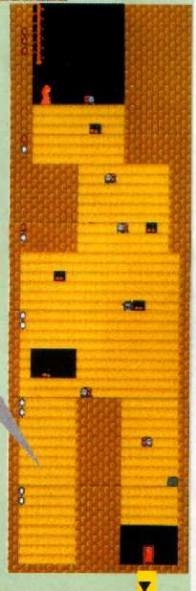
WELT 2-2

Die Welt 2-2 ähnelt der Welt 2-1, aber es kommen neue Gefahren auf Dich zu. Viele Krüge, in denen sich Cobrats verstecken und eine Sackgasse in einer Höhle erschweren Dir den Weg durch diesen Level. Wenn Du Deine Lektionen im ersten Abschnitt dieser Welt gelernt hast, fällt es Dir leichter diese Aufgabe zu lösen.

ACHTE AUF DIE SACKGASSE!

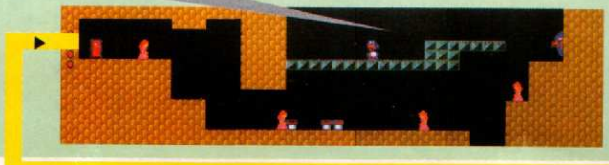
Wenn Du die Gabelung in dieser Höhle erreicht hast, nimm den rechten Gang, denn im linken wirst Du nichts finden .... nichts außer Sand und wieder Sand und am Ende eine Sackgasse!





HIER KOMMEN BIRDO'S FEUERBÄLLE!

Diesmal spuckt Birdo Eier und Feuerbälle! Wenn Dich so ein Feuerball erwischt, gehst Du in Flammen auf. Greife daher mit aller Vorsicht nach Birdo's Eiern, und vermeide jegliche Berührung mit den Feuerbällen!



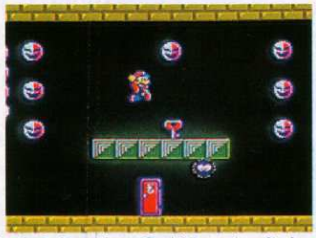
WELT 2-3

Herzlichen Glückwunsch! Du hast es bis zur letzten Stufe in der 2. Welt geschafft. Eile durch die Wüste zu den Pyramiden, um in der alles entscheidenden Schlacht Tryclyde, die dreiköpfige, feuerspeiende Schlange, zu besiegen! Holzauge sei wachsam, denn es lauern immer noch viele Gefahren auf dem Weg durch den letzten Teil der Wüste.

ANGRIFF MIT PILZBLÖCKEN!

Der oberste Boss der Welt 2-3, Tryclyde, ist eine harte Nuß, die sehr schwer zu knacken ist. Du kannst diesen Bösewicht besiegen, indem Du ihn dreimal mit den Pilzblöcken triffst. Geh' aber sehr sparsam mit ihnen um, sonst könnte es passieren, daß keine mehr im Bild sind, und Tryclyde immer noch lebt.

HIER IST DER SCHLÜSSEL!



Paß' auf, daß Du den Schlüssel mitnimmst, sonst kannst Du Deine Reise nicht fortsetzen. Die Prinzessin will gerettet werden.

KEIN ENDE IN SICHT!

Wir haben Dich eben durch die zweite Welt von Super Mario Bros. 2 geführt, aber es gibt noch viele weitere Abenteuer zu bestehen. Damit Du eine Vorstellung hast, welch' aufregende Dinge noch auf Dich zukommen, sind hier einige Informationen: Es gibt 7 Welten, und Du hast jetzt noch 14 Levels vor Dir, um dann in Welt 7-2 gegen den teuflischen Wart zu kämpfen. Er erwartet Dich schon! Nimm die Herausforderung an, und befreie die Traumwelt Subcon von diesem Fluch. Du kannst es schaffen!!!

AUF GEHT'S!

ZELDA II

The Adventure of LINK™

NACH DEM STURZ VON GANON .....

Seit Ganon's Niederlage waren Jahre vergangen, und Link ist seitdem zu einem jungen Mann herangewachsen.

Prinzessin Zelda weigerte sich, dem großen Zauberer etwas über das Geheimnis der Triforce zu sagen. In seiner Wut verzauberte er sie, und sie fiel in einen ewigen Schlaf.

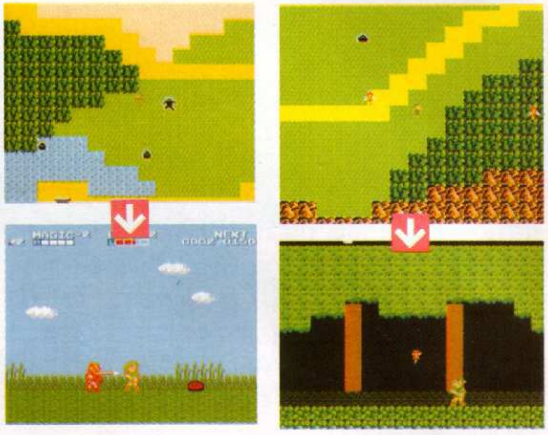
Ein Mann von königlicher Herkunft wird kommen, auf dessen Handrücken ein Muttermal zu sehen ist. Nur dieser Held kann das Land Hyrule retten.

Um die teuflischen Mächte zu bekämpfen, muß Link das dritte Teil der Triforce finden. Er besitzt die beiden Teile "Weisheit" und "Kraft". Nun ist er auf dem Weg den "Mut" zu finden.

VOGELPERSPEKTIVE

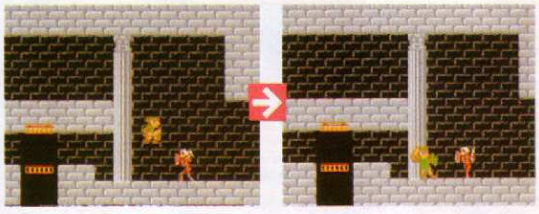
Triffst Du auf einen Gegner in der Landschaftsgrafik, wird auf die Grafik zum Kampf umgeschaltet. Feen erneuern Dein Leben.

Solange Link durch Hyrule wandert, bist Du in der Lage, seinen Weg auf der Landschaftsgrafik zu verfolgen. Trifft er mit einem der schwarzen Gegner zusammen, muß er sich erst den Weg freikämpfen, um seine Reise fortsetzen zu können. Um solchen Kämpfen aus dem Weg zu gehen, solltest Du auf den Wegen bleiben, dort bist Du geschützt.



AKTIONSBILDSCHIRM

Benutze den A-Knopf um zu springen und den B-Knopf, um Dein Schwert zu schwingen. Drückst Du in der Nähe einer Person den B-Knopf, kannst Du Dich mit ihr unterhalten. Um auf die Hilfsgrafik Deiner Zaubersprüche umzuschalten, mußt Du den Start-Knopf drücken. Willst Du einen Zauber aussprechen, benutze den Select-Knopf.



Informationen jeder Art erhälst Du, wenn Du den B-Knopf drückst. Link wird dann Fragen stellen.

Bist Du in der Laune einen Zauber zu benutzen? Wähle ihn auf der Hilfsgrafik aus, und drücke den Select-Knopf, um ihn auszusprechen.

M A G I E

Es gibt acht Zaubersprüche in Hyrule, die Link lernen kann. Sie verbrauchen unterschiedlich viel von seinem Magievorrat.

SCHILD (SHIELD)

Erhöht zeitweise Link's Verteidigungskraft. Der Schaden durch Gegner wird um die Hälfte verringert.

LEBEN (LIFE)

Der Spruch "Leben" stellt Link's Lebenspunkte teilweise wieder her. Man sollte diesen Zauber verwenden, bevor alles verloren ist.

SPRUNG (JUMP)

Wird dieser Zauberspruch benutzt, erhöht sich Link's Sprungkraft. Er kann Höhen erreichen, die er mit einem normalen Sprung nie schaffen würde.

FEE (FAIRY)

In besonders gefährlichen Szenen sollte Link diesen Zauber benutzen. Er verwandelt ihn in eine Fee, und er kann davonschweben.

FEUER (FIRE)

Mit diesem Zauber kann Link einen Feuerball werfen, während er mit Taste B das Schwert schwingt. Es gibt einige Feinde, denen Feuer gar nicht schmeckt.

REFLEXION (REFLECT)

Ein geheimnisvoller Zauber, der Wundersames bewirkt. Ein von einem Magier ausgesprochener Fluch wird zurückgeschleudert.

ZAUBERSPRUCH (SPELL)

Ein ganz besonderer Zauberspruch mit dem Link schreckliche Verwünschungen ausspricht. Er hilft ihm einen wichtigen Gegenstand zu bekommen.

BLITZ UND DONNER (THUNDER)

Der effektivste aller Zaubersprüche. Seiner Kraft ist kein Gegner gewachsen.

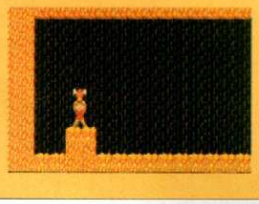
TM&© 1990 Nintendo

DIE KARTE VON HYRULE

Täusch' Dich nicht! Die Landschaft von Hyrule ist größer, als sie auf den ersten Blick scheint. Der Weg ist lang und mit vielen Gefahren gespickt. Hilfe kann an manch unerwarteter Stelle gefunden werden. Dies ist der Teil rund um das Nordschloß. Es befinden sich Wüsten im Norden und Nordosten. Im Nordwesten und Südosten findest Du Städte.

DAS HÖHLEN-LABYRINTH

Hier ist ein wichtiger Gegenstand versteckt, aber es kann sehr gefährlich werden, wenn Du nicht die Kerze aus dem Parapa Palast hast.



STADT RUTO

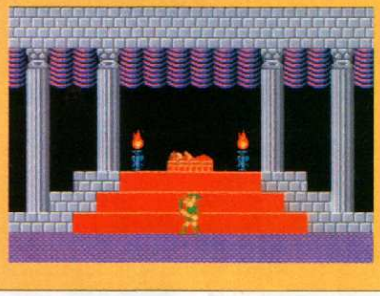
Wenn Du den richtigen Gegenstand bei Dir hast, erhälst Du hier den Zauber "Sprung" (Jump).

HÖHLE

Gehe durch die Berge, und wandere nach Süden. Um hier durchzukommen, benötigst Du die Kerze und den Zauber "Sprung"

HÖHLE DES MAGIECONTAINERS

Ganz am Ende dieser Höhle befindet sich ein Gegenstand, dem große magische Kraft innewohnt. Denk' daran, dieser Weg ist auch unbeleuchtet!

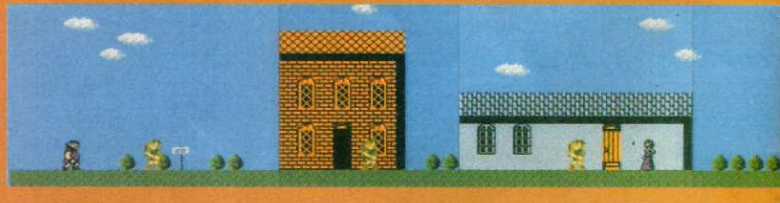


NORDSCHLOß

Am Nordschloß startet Dein Abenteuer. Von hier aus bricht Link auf, um die schlafende Prinzessin Zelda zu retten. Er beginnt immer wieder von hier, wenn er die Continue-Funktion wählt oder nach drei Leben scheitert.

STADT RAURU

Genieße Deine Besuche in der Stadt. Die Stadtleute sind freundlich und wollen Dir nichts Böses. Das ist Deine Chance, wichtige Informationen zu sammeln, die Dir bei Deinem Abenteuer helfen werden. Außerdem findest Du hier Orte, an denen Du erfrischt wirst und Zauber lernen kannst.



Triffst Du Menschen in der Stadt, drücke den B-Knopf, um Dich mit ihnen zu unterhalten. Die meisten sagen zwar nur "Hallo", aber andere haben eine Menge zu erzählen. Sei freundlich, und versuche einiges zu lernen!

Gehe in dieses Haus. Du triffst dort einen Jungen, der viel zu sagen hat. Beherzige seine Ratschläge!

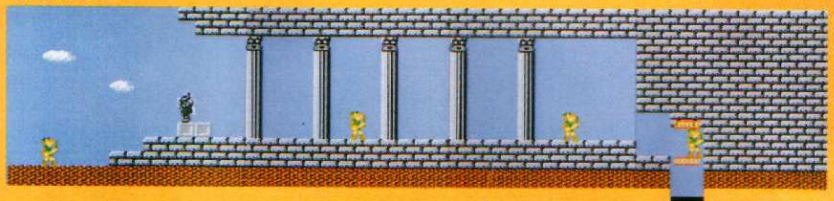
Ein Mädchen lädt Dich in ihr Haus ein. Wetten, daß es hier etwas Wichtiges zu entdecken gibt. Gehe hinein, und sieh' Dich überall gut um. Denk' daran, daß die wichtigen Dinge sehr oft gut versteckt sind!

KLEINE WÄLDER

Achtung, hier findet Link 50 Erfahrungspunkte!

PARAPA PALAST

Wenn Du den ersten Palast betreten hast, wirst Du viele Kerker und Feinde vorfinden. Nicht nur böse Buben werden Dir das Leben schwer machen, es warten auch Fallen und Fallgruben auf Dich! In den Tiefen des Palastes mußt Du schließlich den Palastwächter besiegen und den Kristall in die Steinsstatue einsetzen.

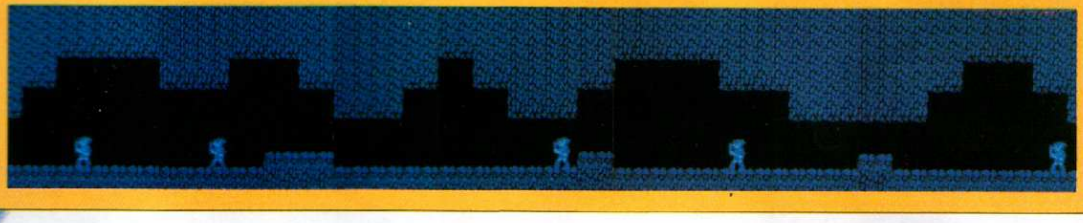


BRÜCHIGE PFADE

Um durch diese Zone zu kommen, muß Link springen, ansonsten kann es sehr gefährlich für ihn werden.

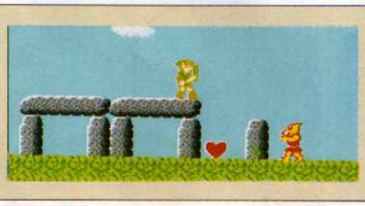
DAS GROßE HERZ

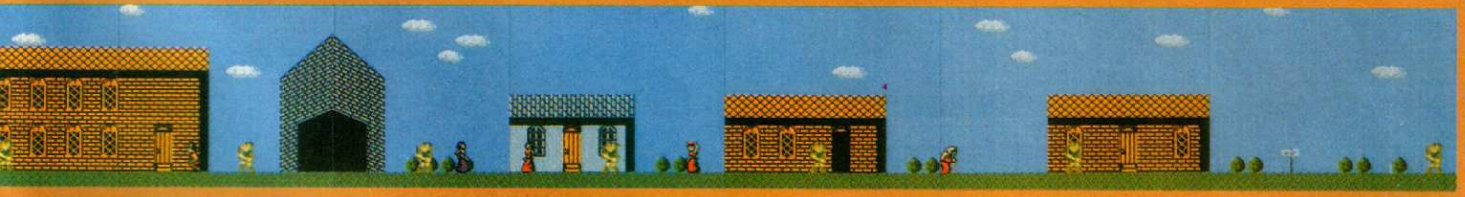
Auch wenn Du die Kerze noch nicht besitzt, mußt Du hier durchgehen. Du wirst einem Feind begegnen, darum solltest Du nur mit größter Vorsicht vorwärtsgehen. Der Weg ist dunkel, und Du weißt nie, was die Schatten alles verbergen.



SCHWIERIGE PFADE

Nimm' Dir das große Herz, und Deine Lebenskraft wird erhöht. Sei trotz allem wachsam! Ganz in der Nähe lauert ein Feind auf Dich.



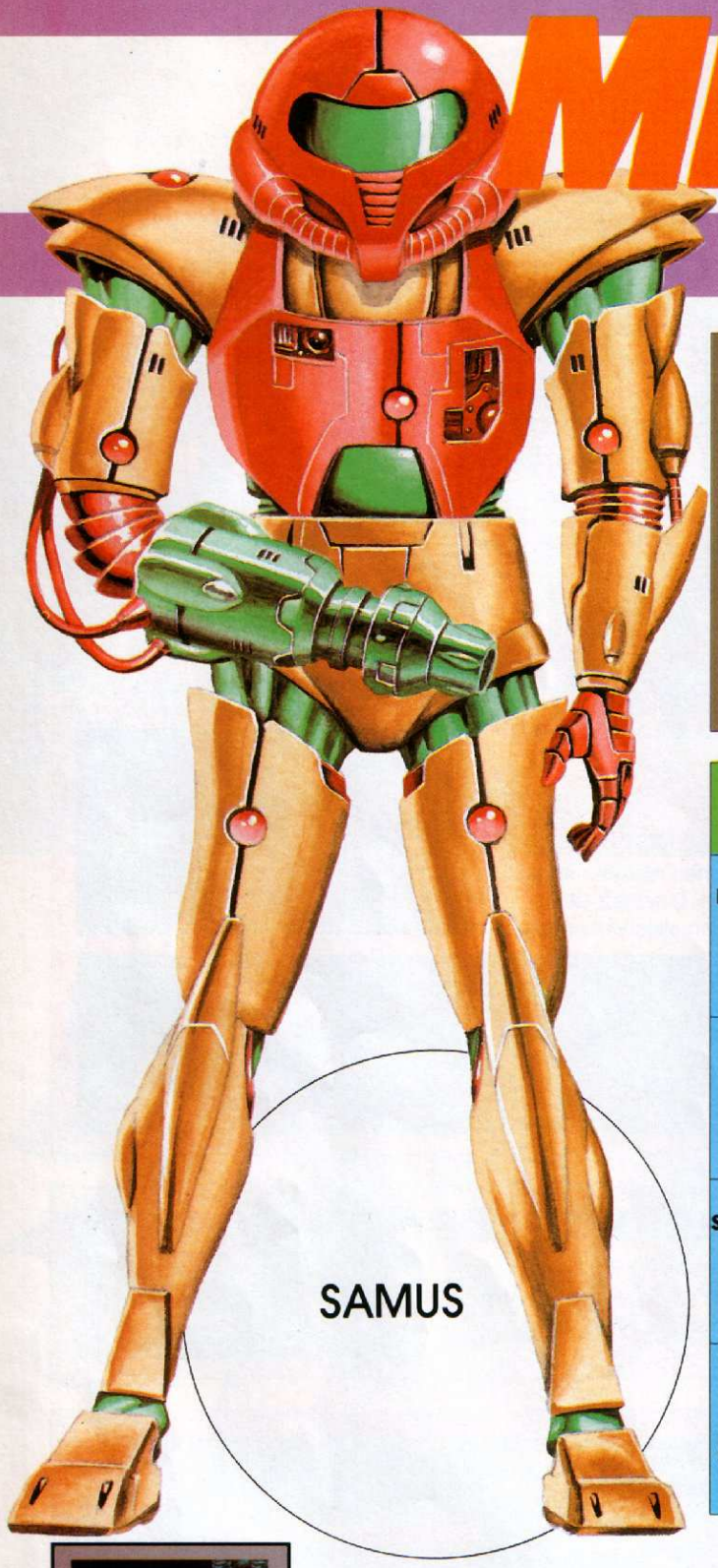


Sieh' Dich nach einem Keller um. Dort wirst Du einen alten, weisen Mann treffen. Höre ihm gut zu, und lerne von ihm ein magisches Geheimnis!

In diesem Haus kannst Du Dein Leben wieder auffüllen! Plaudere mit dem Mädchen, und sie füllt Deine Kraft wieder auf.

Die Tür öffnet sich. Geh' hinein und sieh, ob es etwas zu lernen gibt? Der Junge wird Dir interressante Hinweise geben.

METROID™



DIE GESCHICHTE VON METROID

Wir schreiben das Jahr 2091! Unsere Galaxis lebt in Frieden und Wohlstand. Aber der Frieden ist gefährdet! Weltraumpiraten haben von einem Forschungsraumschiff des galaktischen Bündnisses eine extrem gefährliche Lebensform gestohlen! METROID, häßliche Kreaturen, die das Leben auf dem Planeten SR338 schon ausgelöscht haben, sind jetzt in den Händen von üblen Piraten. Sollte es Ihnen gelingen, den Vermehrungsprozess von Metroid in Gang zu setzen, wäre das gesamte intergalaktische Bündnis in Gefahr. Samus Aran, der geheimnisvolle Jäger des Alls der sich in unzähligen Schlachten und undurchführbaren Missionen bereits bewiesen hat, ist in das Hauptquartier der Piraten eingedrungen. Du mußt ihm jetzt helfen, das Labyrinth der Weltraumstation zu erkunden und METROID zu zerstören!

VERSTECKTE GEGENSTÄNDE

Am Anfang mußt Du das Labyrinth nach Gegenständen absuchen, die Samus' Kampfkraft mehr Power geben.

Der Langstrahler	Deine Strahlenwaffe hat jetzt eine größere Reichweite. Du kannst Deine Feinde aus sicherer Distanz bekämpfen und sogar bis an die Decke schießen.	**Der Eisstrahler**	Mit dieser Waffe kannst Du Feinde zeitweilig einfrieren und dann fliehen. An manchen Stellen sind eingefrorene Gegner als Treppenstufen ganz nützlich!
Das Maru Mari	Gehe vom Start aus nach links. Springe über die hohe Mauer, und Du entdeckst eine Kugel. Mit dieser Kraft kannst Du Dich zu einem kleinen runden Ball zusammenrollen.	**Die Bomben**	Samus wirft Bomben, wenn er vorher den Maru Mari benutzt und sich zusammenrollt. Benutze Bomben, um geheime Passagen in den Ebenen und Mauern zu finden.
Der Sprungstiefel	Wenn Samus diese Stiefel anzieht, kann er 1 1/2 mal höher springen als gewöhnlich. Jetzt kann er hochhängende Gegenstände oder Ebenen erreichen!	**Die Varia**	Diese Kraft schützt Samus besser vor feindlichen Angriffen. Seine Widerstandskraft wird um das doppelte erhöht. Sie ist besonders nützlich gegen Mini-Bosse.
Der Wellenstrahler	Diese kraftvolle Waffe sendet wellenähnliche Strahlen aus, mit denen Du Deine Feinde schneller vernichten kannst. Er zerstört auch Hindernisse, die sich Dir in den Weg stellen.	**Die Kreiselminen**	Wenn Samus aus vollem Lauf springt, dreht er sich im Sprung. Diese effektvolle Waffe zerstört Deine Feinde, während Du Dich in der Luft drehst.

MARU MARI

START

Sammle Engergiekugeln!

Samus Energie wird erhöht, indem Du Energiekugeln von besiegten Feinden sammelst. Jede Energiekugel ist 5 Energiepunkte wert. wert.

TM&© 1990 Nintendo

DER ZEBES PIRATENFESTUNGS-PLAN

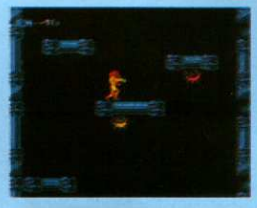
Zebes ist der Festungsplanet der Weltraumpiraten, hier ist METROID versteckt. Diese Weltraumstation besteht aus mehreren Zonen, die durch Aufzüge verbunden sind. Der ganze Planet Zebes ist ein großer Irrgarten. In geheimen Passagen und Räumen verbergen sich viele Gegenstände, die Du finden mußt, um am Schluß das Mutterhirn zerstören zu können.

DIE ZENTRALBASIS (Tourian)

Das Mutterhirn von Metroid befindet sich hier, im Mittelpunkt von Zebes. Es wird von den sich schnell vermehrenden Metroids geschützt. Der Eisstrahler könnte sehr nützlich sein, wenn Du die Zentrale erreichst!

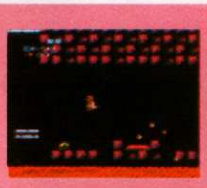
DIE FELSENZONE (Brinstar)

Hier beginnt Dein Abenteuer. In dieser Zone sind viele wichtige Dinge versteckt, Du kannst die Bomben und den Eisstrahler finden. Mit Bomben kannst Du Sprengungen vornehmen, der Eisstrahler wird Deine Gegner einfrieren.



DIE FEUERZONE (Norfair)

Unmittelbar unter der Felsenzone befindet sich die Feuerzone. Dort ist die Kreiselmine und der Wellenstrahler versteckt. Deine Gegner sind stärker und mächtiger in dieser Zone. Finde die Spezialwaffen, damit Du den Kampf gegen sie aufnehmen kannst.

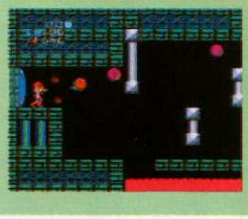


SCHLUPFWINKEL I

Das ist das Versteck von Kraid, dem ersten Miniboss. Wenn Du den Raum, in dem er sich befindet, gefunden hast, solltest Du gut gerüstet sein, denn Kraid schießt Hörner aus seinem Rachen und Rücken. Also sammle so viele Raketen und Energie wie möglich, bevor Du gegen ihn antrittst.

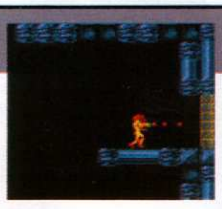
SCHLUPFWINKEL II

Hier erwartet Dich Miniboss Ridley in seiner Höhle, unterhalb der Feuerzone. Du kannst ihn am besten mit dem Wellenstrahler besiegen, indem Du ununterbrochen auf ihn feuerst.



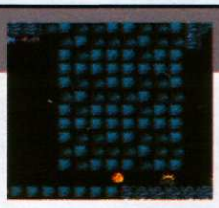
Öffne Türen mit Deiner Strahlenwaffe!

Die meisten Türen lassen sich mit dem Energiestrahl öffnen. Einige Türen sind besser gesichert, und Du mußt Raketen einsetzen.



Überwinde enge Passagen mit Maru Mari!

Benutze den Maru Mari, um Dich in einen Ball zu verwandeln, und es wird Dir gelingen, schmale Passagen wie diese zu überwinden.



TEENAGE MUTANT HERO TURTLES®

LEONARDO

Kein anderes Reptil beherrscht das "Katana"-Schwert wie Leonardo. Entwaffne Deine Feinde, besonders solche, die von oben angreifen.

RAPHAEL

Raphael ist der "Sai"-Dolch Spezialist. Diese Waffe hat eine begrenzte Reichweite, aber Raphael's Geschwindigkeit ist unvergleichlich.

MICHELANGELO

Er ist ein Experte in der Handhabung der Nunchakus, einer effektiven Waffe gegen Feinde, die sich am Boden aufhalten.

DONATELLO

Don's mächtiger Bo ist sehr langsam, verursacht aber mehr Schaden als irgendeine andere Waffe.

STORY

Was passiert, wenn vier normale Schildkröten durch Radioaktivität mutieren? Sie werden zu Teenage Mutant Hero Turtles, da staunst Du! Schnelle Action, wilde Ninja-Taktiken und jede Menge Pizza!

TM&© 1990 Ultra

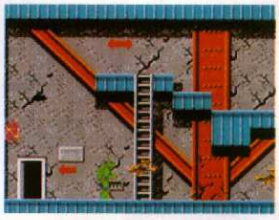
ZWEI VERSCHIEDENE AKTIONSSZENEN

Du siehst die Schildkröten und ihren Party-Wagen in der Oberwelt aus der Vogelperspektive, bis Du Eingänge von Häusern oder offene Kanalschächte entdeckst. Wenn Du einmal innerhalb der Gebäude oder Kanäle bist, ist ein horizontaler Spielablauf vorgegeben, und Du kannst jetzt die Schildkröte auswählen, die in den Kampf ziehen soll. Die Spielkontrolle ist super, und die Grafiken auf dem Aktionsbildschirm sind wirklich fantastisch.

Die Vogelperspektive

Geh' in einen Kanalschacht und begebe Dich in die Kampfszenen.

Die Aktionsgrafik



Du brauchst all Deine Ninja Fähigkeiten, um Gefahren in den Kanälen zu entgegnen.

Besondere Gegenstände

BUMERANG

Diese Waffe ist sehr effektiv. Du kannst sie immer wieder benutzen, wenn Du sie auffängst.

EINZEL-WURFSTERN

Dieser Wurfstern setzt mehrere Feinde, die hintereinander auf Dich zukommen, außer Gefecht.

PIZZA

Du weißt, daß Schildkröten Pizza lieben, besonders T.M.H.T. In der Tat essen die Schildkröten im Film und in den Comics kaum etwas anderes. Halte nach Pizzen in den Action-Szenen Ausschau, um Deinen Energiestand hochzuhalten.

DREIFACH-WURFSTERN

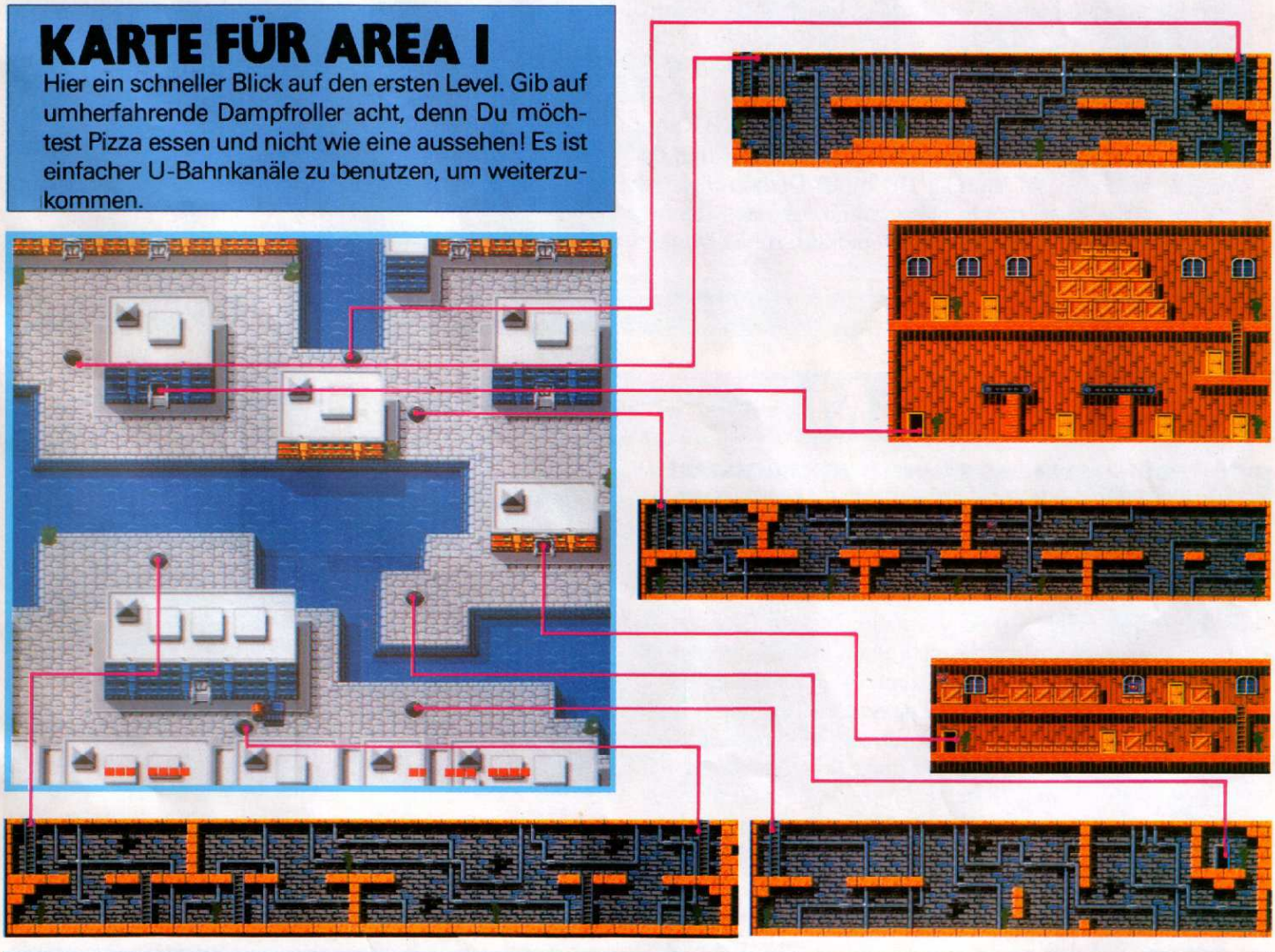
Mit dieser Waffe kannst Du Feinde aus verschiedenen Richtungen auf einmal treffen.

KIAI

Mit dieser magischen Waffe kannst Du eine Schockwelle durch Deine Feinde schicken und alle Gegner im Bildschirm vernichten.

KARTE FÜR AREA 1

Hier ein schneller Blick auf den ersten Level. Gib auf umherfahrende Dampfroller acht, denn Du möchtest Pizza essen und nicht wie eine aussehen! Es ist einfacher U-Bahnkanäle zu benutzen, um weiterzukommen.



TIPS UND TRICKS

Willkommen bei "Tips und Tricks". Es gibt eine Menge kleiner Hinweise, die Dir zu einem supertollen Punktestand verhelfen können! Befasse Dich mit diesen cleveren Strategien und den Geheimtips, damit sind Deine High Scores gesichert!

RENNFAHRERSPIELE

RAD RACER

IM GESCHWINDIGKEITSRAUSCH

Der absolute Wahnsinn! Ein schnelles Autorennen, die echte Fahrersimulation zuhause am Bildschirm! Spüre den Nervenkitzel eines Rennfahrers bei über 200 Stundenkilometern! Es gibt einen Weg, jede Rennbahn in diesem Rennen direkt anzuwählen. Sobald Du Dein Auto ausgesucht hast, halte Dein Steuerkreuz oder Deinen Joystick nach rechts oben, und drücke dabei den B-Knopf sieben mal. Für jedes weitere Drücken startest Du in der ersten, zweiten, etc. Runde, Du mußt Deinen Joystick dabei immer nach rechts oben halten. Um das Rennen auf der gewünschten Bahn zu beginnen, mußt Du jetzt die Start-Taste drücken. Auf geht's!

Mit der Parcoursauswahl kannst Du einige Levels überspringen.

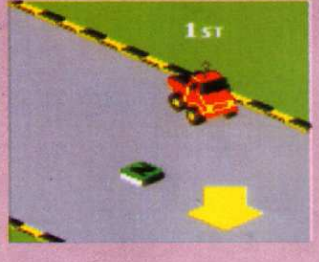
Wenn Du es vor lauter Spannung nicht bis zum Ende dieses heißen Rennens aushalten kannst, drücke den B-Knopf 64 mal, halte dabei Dein Steuerkreuz wie beschrieben fest, und Du wirst sofort belohnt!

TM&© 1990 Nintendo

R.C. PRO-AM

WIE DU DURCH DAS SAMMELN VON BUCHSTABEN "NINTENDO" ZUSAMMENFÜGEN KANNST, UND SOMIT EINEN NEUEN R.C. WAGEN ERHÄLST!

Was immer Du auch tust, übersieh' die Bonusbuchstaben nicht! Du mußt die Bonusbuchstaben auf jeder Rennbahn einsammeln. Hast Du so viele Buchstaben gesammelt, daß Du "Nintendo" damit schreiben kannst, erhälst Du einen Super Bonus und zusätzlich einen schnelleren R.C. Wagen! Und jetzt geben wir Dir weitere Tips: auch wenn die Geschwindigkeit, die Du durch den Turbo erhälst, Dich einfach mitreißt, so kann sie in den Kurven fatale Auswirkungen haben! Du solltest den Turbo auf der Graden einsetzen, aber nicht am Berg. Fährst Du hinter einem Wagen mit der selben Geschwindigkeit, wirst Du von anderen Autos nicht so oft behindert. Überhole diesen Wagen nur in einer scharfen Kurve!



Glückwunsch! Du hast ein neues Auto, keine lahme Ente, sondern einen schnellen Sportwagen. Nun kannst Du das Rennen mit einem PS-starken Wagen bestreiten.

TM&© 1990 Nintendo

EXCITEBIKE

AUF GEHT'S!!

Hier geht's hart zu! Die Welt eines Motocrossfahrers ist ein sehr hartes Geschäft. Du wirst wahrscheinlich oft über den Haufen gefahren. Wenn Du mit einem anderen Motocrosser kollidierst oder nach einem Sprung unsauber auf der Fahrbahn aufsetzt, wird sich Dein Motorrad überschlagen. Aber Kopf hoch! Du kommst schnell wieder auf die Beine, wenn Du den A-oder B-Knopf schnell hintereinander drückst. Diese Technik ermöglicht es Dir, eine Super-Fahrzeit zu erreichen und den Preis zu gewinnen! Mit anderen Worten, laß Dich von kleinen Vorfällen nicht entmutigen, denn Du bist am Ende derjenige, der lacht!!

Du willst schneller als Deine Freunde sein, stimmt's? Na klar! Dann drücke den A-oder B-Knopf schnell hintereinander, um gleich wieder auf die Piste zu kommen.

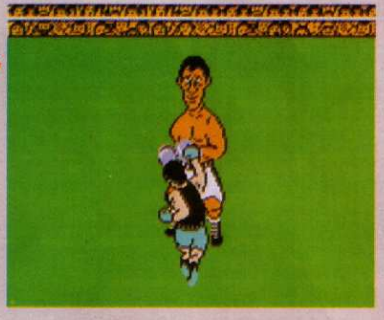
TM&© 1990 Nintendo

SPORTSPIELE

PUNCH OUT!

DON FLAMENCO GEHT ZU BODEN!

Don Flamenco ist ein cleverer Boxer und sehr schnell auf den Beinen, aber er hat eine große Schwachstelle. Gehe seinem ersten Schlag einfach aus dem Weg, und lande selbst eine Recht-Links-Kombination. Du mußt immer wieder zuschlagen. Wenn Dein Timing stimmt, wird er sich davon nicht erholen können, und Du wirst Sieger durch technisches K.O.!



Don Flamenco in Action! Gezielte Rechts-Links Haken und Du steigst als Sieger aus dem Ring!

EINE NEUE WELTMEISTERRUNDE

135 792 4680 + SELECT + A + B

Hier ein Trick, der Dich zu neuen Kämpfen führt. Gib 135 792 468 ein und laß die letzte Ziffer auf null stehen, nicht auf den A-Knopf oder Start drücken! Jetzt mußt Du den Select-Knopf halten und A und B gleichzeitig drücken. Bingo! Klein Mac sieht sich nun vor eine neue Herausforderung gestellt!

Halte Dich für etwas völlig Neues bereit. Eine vollkommen neue Herausforderung wartet hier auf Dich, um Deine Fertigkeiten zu testen.

ABSPANN

106 113 0120 + SELECT + A + B

Gibst Du den Code 106 113 012 ein und behälst als letzte Zahl die 0, dann siehst Du den Abspann, das was nach Deinem Titelgewinn gegen Mr. Dream passiert. Halte den Select Knopf, und drücke danach wieder A und B gleichzeitig. Jetzt bist Du am endgültigen Ziel.

TM&© 1990 Nintendo

GOLF

VERSCHIEDENE SCHLÄGER UND ENTFERNUNGEN

Auf geht's zum Abschlagplatz! Dein Golfplatz von Nintendo. Echte Profis werden am Fernsehbildschirm geboren. Nach dem Abschlag, kannst Du ersehen, wie weit Dein Golfball geflogen ist. Damit Du besser abschätzen kannst, welchen Schläger Du für welche Weite nehmen sollst, ist hier eine Liste abgebildet!

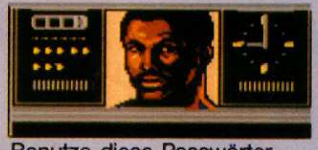
		Fairway shot	Bunker shot			Fairway shot	Bunker shot
1	1W	262	131	8	6I	159	79.5
2	3W	240	120	9	7I	142	71
3	4W	230	115	10	8I	126	63
4	1I	213	106.5	11	9I	109	54.5
5	3I	191	95.5	12	PW	87	43.5
6	4I	180	90	13	SW	66	33
7	5I	170	85	14	PT	33	16.5

TM&© 1990 Nintendo

TRACK AND FIELD II

GEWINNE AUF JEDER STUFE

U.S.A.	
2nd Day	←LL+☆4Z□♡
3rd Day	MLL+Q3ZV→
4th Day	←LL+☆3ZV♡
Final	PRL+Q4P□♡



Benutze diese Passwörter, um das Team der USA zu jedem beliebigen Wettkampf zu führen.

U.S.S.R.	
2nd Day	Z11+☆4Z5G
3rd Day	ZL1+Q3ZW♡
4th Day	P11K☆3ZWG
Final	P11KQ4P5G

Schicke das russische Team in jeden beliebigen Wettkampflevel.

CHINA	
2nd Day	GR1+☆4ZLG
3rd Day	DH1+Q3ZLG
4th Day	DH1+☆3Z1G
Final	GHLKQ4P1♡

Das Team aus China schlägt sich an jedem Tag bestens.

KOREA	
2nd Day	TRLK☆4ZNG
3rd Day	TH1+Q3Z↑G
4th Day	TH1+☆3ZNG
Final	♡HL+Q4P↑♡

Stell' Dich als koreanisches Teammitglied dem Wettkampf, und hol' Dir Gold.

W. GERMANY	
2nd Day	VH1+☆4Z→♡
3rd Day	□HL+Q3Z→→
4th Day	VRL+☆3Z2G
Final	VHL+Q4P2♡

Schick die Deutschen ins Finale!

CANADA	
2nd Day	GLLK☆4ZR♡
3rd Day	↑RL+Q3ZHG
4th Day	NHLK☆3ZHG
Final	NR1+Q4PHG

Schwenke die Flagge Kanadas zum Sieg!

U.K.	
2nd Day	↓↑LK☆4ZT♡
3rd Day	B↑L+Q3ZT♡
4th Day	B↑1+☆3ZTG
Final	□LLKQ4PT♡

Bring' Wettkämpfer aus England in einen beliebigen Wettkampf der Olympischen Spiele.

KENYA	
2nd Day	N11K☆4ZKG
3rd Day	↑LLKQ3Z+G
4th Day	↑L1+☆3ZKG
Final	↑1LKQ4PKG

Gib' dem Team von Kenia eine Chance, eine Goldmedaille zu gewinnen.

FRANCE	
2nd Day	2R1+☆4ZGG
3rd Day	→RLKQ3ZDG
4th Day	2H1+☆3ZGG
Final	→R1KQ4PGG

Führe Frankreich bis zum Tag der Endausscheidung.

JAPAN	
2nd Day	111+☆4ZXG
3rd Day	111+Q3ZXG
4th Day	1LL+☆3Z6♡
Final	11LKQ4PXG

Sorg' dafür, daß das japanische Team bei jedem Wettbewerb siegt.

TM&© 1990 Konami

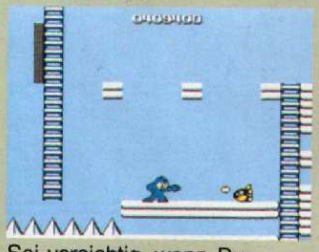
Berichtigung in Clubheft 91/3 S.28

ACTION UND ADVENTURE SPIELE

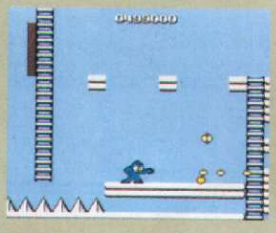
MEGAMAN

SEI NICHT NERVÖS!!

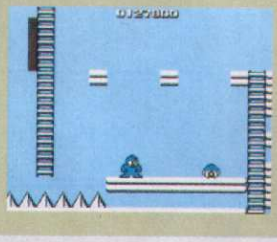
Es gibt einige Stufen, in denen Dich Deine Feinde unaufhörlich attackieren. Du weißt, was es bedeutet, wenn Du zur Bombman Stufe kommst! Aber hier ein besonderer Tip: Laufe vor Deinen Feinden nicht weg, sondern bekämpfe sie und sammle die Power Gegenstände auf, die sie hinterlassen. Diese Gegenstände werden Dir später sehr nützlich sein, und wenn Du Glück hast, gelingt es Dir vielleicht ein Freileben zu gewinnen.



Sei vorsichtig, wenn Du diesen Feind vernichtest. Wenn Du zu nahe bei ihm stehst, kann er explodieren.



Geduld ist eine Tugend! Wenn Du Dir Zeit läßt und hier lange genug wartest, kannst Du ein Freileben erhalten.



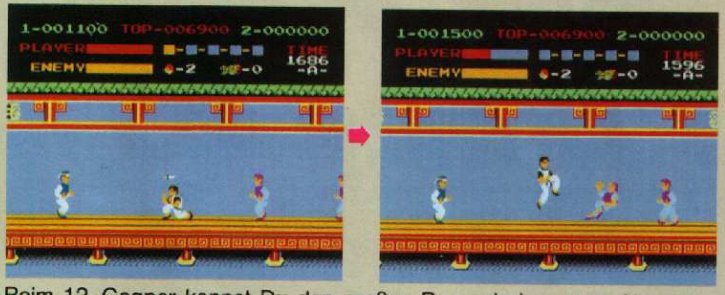
Du kannst hier einen Power-gegenstand einsammeln, aber Du mußt dabei sehr vorsichtig sein.

TM&© 1990 Capcom

KUNG FU

EXTRAPUNKTE

Es gibt einen Trick, um Extrapunkte auf jeder Ebene zu sammeln! Sobald Du beginnst, vernichte Deine Feinde mit Kicks, bis Du dann schließlich auf den 12. Feind triffst. Besiegst Du ihn mit einem Sprungkick, erhälst Du 5000 Bonuspunkte. Die Feinde, die Du umrennst, zählen nicht dazu. Wenn der 12. Gegner ein Messerwerfer oder Tom Tom ist, laß ihn an Dir vorbei . . . sonst gehen Dir eine Menge Punkte flöten.



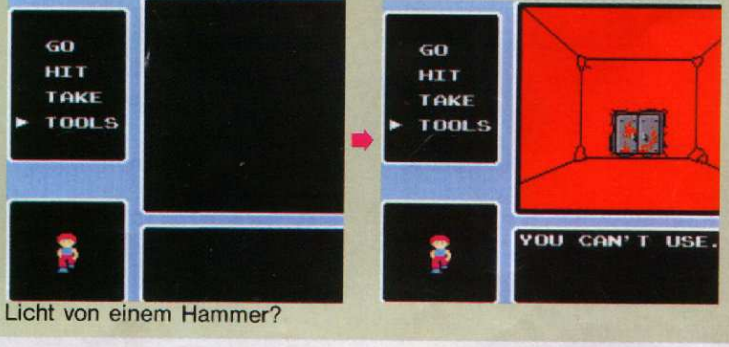
Beim 12. Gegner kannst Du den großen Bonus bekommen. Aber es wird natürlich nicht einfach für Dich werden! Während Du versuchst Deinen Feind zu besiegen und die 5000 Bonuspunkte zu bekommen, mußt Du einem Angriff des Messerwerfers ausweichen!

TM&© 1990 Nintendo

GOONIES II

ERHELLE DAS ZIMMER OHNE DEN SCHEIN DER KERZE

Willst Du irgendetwas in einem dunklen Raum erkennen? Dann brauchst Du für gewöhnlich eine Kerze. Aber nicht immer! Es gibt ein Geheimnis, den Raum mit dem Hammer zu erhellen, wenn keine Kerze zur Hand ist. Wenn Du den Hammer angewählt hast, drücke den A-Knopf mehrere Male hintereinander. Das Timing ist ziemlich schwierig und es könnte sein, daß Du eine Weile üben mußt, um es zu schaffen. Diese Technik ist leichter, wenn Du den NES-Advantage benutzt.



Licht von einem Hammer?

TM&© 1990 Konami

WIZARDS AND WARRIORS

SUCHE NACH UNSICHTBAREN DIAMANTEN!

Während des Spiels, wirst Du Stellen finden, an denen sich, wenn Du springst, versteckte Diamanten befinden. Wenn Du diese geheimen Plätze gefunden hast, spring' weiter, und sammle alle Diamanten ein, die Du erwischen kannst. Achte auch auf die geheimen Pfade, die Dich zum versteckten "Diamantenzimmer" führen werden, in denen Du viele Diamanten finden wirst.

Spring' auch hier, um weitere Diamanten zu bekommen.

SPRINGE AUF DIE BLASE!

Auf der Stufe 3, in der Vulkanlandschaft mußt Du auf den Blasen reiten, die der Vulkan ausstößt, um die obere Stufe zu erreichen. Warte am Boden, und die Blasen werden von unten aufsteigen. Spring' auf eine, und laß Dich bis nach ganz oben mitnehmen.

Warte hier, bis Du die Blasen siehst.

TM&© 1990 Acclaim

CASTLEVANIA

WIRF' DIE WAFFE, WÄHREND DU KNIEST

Benutze diese spezielle Kampftechnik, die am besten mit dem NES-Advantage funktioniert. Drücke Deinen Joystick nach unten, damit Simon sich niederkniet. Wenn Du dann den Joystick nach oben bewegst und zur gleichen Zeit den B-Knopf drückst, gelingt es Dir, daß Simon auch während des Kniens die Waffen werfen kann.

HALTE NACH DEN VERSTECKTEN BONUSGEGENSTÄNDEN AUSSCHAU!

Neben den Gegenständen, die Du erhälst, wenn Du die Kerze peitschst, gibt es auch versteckte Schätze, die in den verschiedenen Level verteilt sind. Der erste wird erscheinen, wenn Du über den Eingang zum Schloß springst und am rechten Ende des Bildschirms angekommen bist. Du kannst durch das Brechen von Blöcken auch andere Bonuspunkte erhalten, nachdem Du in das Schloß gelangt bist.

Springe über das Eingangstor des Schlosses, um dort einen wertvollen Bonusgegenstand zu bekommen.

Breche die Blöcke mit Hilfe Deiner Peitsche. Versuche Dein Glück auch an anderen Stellen.

TM&© 1990 Konami

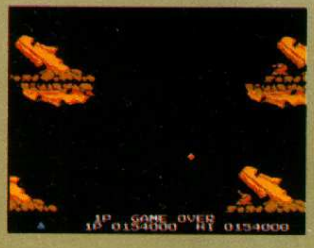
GRADIUS

POWER UP

Hier ist ein Code, um Deinen Warp Rattler mit Sonderzubehör, Schutzbarrieren und Raketen auszurüsten. Drücke den Startknopf, um eine Pause einzulegen, und drücke dann oben, oben, unten, unten, links, rechts, links, rechts, B, A, und verlasse die Pausenstellung. Du kannst dies nur einige Male tun, bis Du das Zeitlimit überschreitest; zerstörst Du Big Care kannst Du es nur noch einmal anwenden.

"CONTINUE" BEFEHL

Der "Continue" Befehl erlaubt es Dir, genau dort anzufangen, wo Du beim letzten Mal zerstört worden bist. Um den "Continue" Modus zu aktivieren, drücke Unten, Oben, B, A, B, A, B, A, B und A, während der Bildschirm "GAME OVER" anzeigt. Dann startest Du da, wo Du aufgehört hast.



GEWINNE MIT DAUERFEUER!

Mit einer schnellen Feuerwaffe, kannst Du auf einen Schlag eine große Zahl Deiner Feinde vernichten. Sammle sechs Kapseln und die Anzeige wird Dir ein "?" anzeigen. Nimm dann die siebte Kapsel, wenn die vierte Zahl von rechts Deines Punktestandes eine 0 ist. Wenn Du noch schneller feuern möchtest, benutze den Turbo des NES-Advantage.

Um Dein Dauerfeuer zum Einsatz zu bringen, drücke den A-Knopf, und halte ihn.

TM&© 1990 Konami

LIFE FORCE

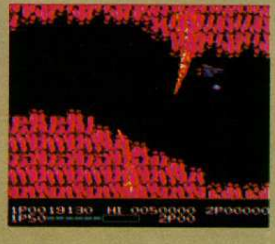
HOL' DIR DAS SONDERZUBEHÖR!!

Wenn die mit Sonderausrüstung ausgestattete Vic Viper von ihren Gegnern vernichtet wurde, schwebt das Sonderzubehör in Richtung des linken Bildschirmrandes. Wenn Deine neue Vic Viper am linken Bildschirmrand erscheint, mußt Du schnell reagieren und Dir die Sonderausrüstung schnappen. Jetzt ist Deine neue Vic Viper wieder voll ausgestattet und bereit für weitere Abenteuer!

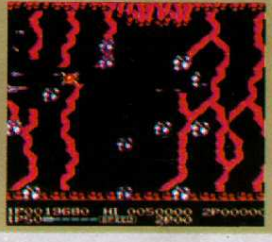
VERSTECKTE BONUSPUNKTE

Über das ganze Spiel verteilt, kannst Du in versteckten Plätzen bis zu 5000 Bonus punkte oder eine Freileben-Kapsel finden. Hier zeigen wir Dir die 4 Plätze, an denen Du in Stufe 1 und 2 diese Extrapunkte findest. Aber für die anderen Stufen mußt Du schon selbst Deine detektivischen Fähigkeiten einsetzen, um an die versteckten 5000 Punkte zu kommen!

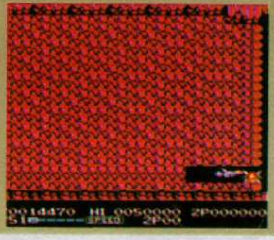
Wenn die Todeshände auf Dich zukommen, flieg' ganz nach vorne, und komm' gleich wieder zurück.



Du findest die Extrapunkte genau hinter dem Belbeim.



Durchschneide das Netz, und geh' etwas über die Mitte des Bildschirms–hier findest Du eine Freileben-Kapsel.



Zerstöre einen Teil der Wand am unteren Bildschirmrand. Fahr' fort, bis Du am Ende der Wand ein Freileben findest.

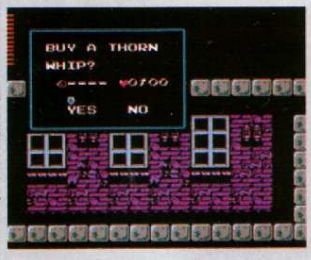
TM&© 1990 Konami

DIE STADT JOVA

Dein Abenteuer beginnt in der Stadt Jova. Du mußt mit den Stadtbewohnern sprechen, um die Teile Drakulas zu finden. Sammle hierbei soviele Herzen wie nur möglich. Du wirst sie zum Kaufen einzelner Waffen benötigen. Aber diese Herzen werden Dir nicht geschenkt! Sie sind Deine Belohnung für Mut und Geschick bei Deinem Kampf gegen Drakulas Legionen.

KAUF' DIR DIE DORNENPEITSCHE

Kauf' Dir die Dornenpeitsche, sobald Du 100 Herzen gesammelt hast. Bis Du aber die Peitsche gekauft hast, solltest Du Dich nicht zu weit von der Stadt entfernen.



GEHE IN DIE KIRCHE

Wenn Deine Energie zur Neige geht—suche Zuflucht in der Kirche! Hier wird Deine Energie wieder aufgefüllt und Dein Mut aufgebaut. Sprich' auch mit dem Priester.

HÖRE DEN STADTBEWOHNERN ZU

Du mußt den Stadtbewohnern gut zuhören, wenn Du auf Deiner Suche nach den verstreuten Teilen Drakulas erfolgreich sein willst! Einige dieser Stadtbewohner sind weise und haben eine für Dich wichtige Geschichte zu erzählen.

Sammle soviel Informationen wie möglich, indem Du vielen Bewohnern zuhörst. Wenn Du eine Person triffst, drück' den B-Knopf, um mit Ihr zu sprechen.

KAUFE DEN WEIßEN KRISTALL

Der weiße Kristall ist Dein erster Schritt auf dem Weg, magische Kräfte zu bekommen. Besorg' Dir diesen Gegenstand möglichst früh auf Deiner Reise.

KAUFE DIR HEILIGES WASSER

Mit dem heiligen Wasser kannst Du Wände und Böden zerstören, hinter bzw. unter denen sich wichtige Gegenstände verbergen.

TM&© 1990 Konami

EIN WORT ZUM SCHLUß

Luigi und ich wünschen Dir viel Spaß und Erfolg beim Ausprobieren der tollen Tips & Tricks für die spannenden NES- und Game Boy-Spiele!

Solltest Du aber trotzdem noch Fragen zu Spielen haben, kannst Du an 5 Tagen in der Woche weitere Tips & Tricks von unseren Spieleexperten bekommen—und das kostenlos!

Über die Nintendo-Hotline Nummer 0130 5632 erreichst Du sie Montag bis Freitag zwischen 13:00 und 17:00 Uhr.
Glaub' mir, die Jungs verstehen was von Nintendo Spielen!

Und wenn Du uns schreiben möchtest, hier ist unsere Clubanschrift:

Club Nintendo
c/o Nintendo of Europe GmbH
Postfach 1501
D-8754 Großostheim

Nintendo®

TM&© 1990 Nintendo